
口袋周边：Pokemon Palmo模型评测——泽尼亚斯&伊维塔尔
对战乐园：口袋妖怪全国大师赛夏季赛——队伍解析篇
研究所：口袋妖怪详尽分析——神兽完结篇
特别大抽奖，本辑开始！
口袋玩家
POKéMON
VOL.91

《口袋玩家》91辑

幸运大抽奖

本辑特等奖、特别奖由口袋工作室精品馆友情提供，特此感谢。

特等奖

口袋工作室精品馆·MEGA超梦Y模型



MAGE超梦Y 1名

特别奖

口袋工作室精品馆·立体图鉴大岩蛇



大岩蛇 1名

三等奖 口袋妖怪毛绒玩偶（小）



达遡奇 1名



纳迦奇 1名



臭泥 1名

参与方式

只要在2015年9月16日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在93辑公布。

《口袋玩家》89辑中奖名单

一等奖：口袋妖怪毛绒玩偶（大）

南昌市　刘剑宁



二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

江门市　王瑜

广州市　蔡业祁

三等奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（小）

保定市	李飞
济南市	王小建
西安市	赵征宇

跳舞吗？口袋妖怪乐队

P18

为大家详细介绍这款基于iOS/Android的完全免费《口袋妖怪》音乐游戏的玩法和规则。



游戏看台

万代Pokemon Palmo模型评测
——泽尼亚斯&伊维塔尔

组装并从各个细节欣赏评测万代Pokemon Palmo模型系列的泽尼亚斯和伊维塔尔。

P101



口袋周边

口袋妖怪详尽分析
——神兽完结篇（七）

研究所

神兽分析的完结篇，带来雪拉比、吉拉齐、比克提尼和凯路迪欧。

P118



口袋妖怪全国大师赛夏季赛
——挑战者篇



P144

本辑带来挑战者们的队伍解析！

对战乐园

口袋玩家

POKéMON

VOL.91目录



口袋新闻站

口袋新闻站 4

游戏前哨站

口袋妖怪超不可思议的迷宫 14

游戏看台

跳舞吗？口袋妖怪乐队 18

影视动画

2015剧场版映前特报 23

特别企划

《Ω红宝石・α蓝宝石》原画设定・精灵篇 40

专题企划

口袋妖怪原型探析——黑白记忆 47

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 52

口袋漫画

Pokemew 青之救助队——赤焰青炎 57

《神奇宝贝特别篇》五十一卷简介（下） 66

口袋妖怪ORAS 红色热情与蓝色睿智 68

口袋妖怪四格大百科 90

口袋周边

万代Pokemon Palmo模型评测——泽尼亚斯&伊维塔尔 101

研究所

《口袋抓取方块》攻略・续4 108

口袋妖怪详尽分析——神兽完结篇 118

MEGA重钢蟹组队分析——土豪金霸气回归！ 140

对战乐园

口袋妖怪全国大师赛夏季赛——挑战者篇 144

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——天空篇（2） 169

精灵中心

精灵中心 174

CONTENTS

口袋画廊
口袋画廊 180

口袋自由谈
我，不想放弃《口袋妖怪》 182

口袋小说
传说（1） 186

梦靨萦痕（4） 196

圈圈熊酒吧——冰海大帝（27） 208

光环导视
光环导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《口袋妖怪超不可思议的迷宫》剧场版CM

二、手机版《口袋抓取方块》预告片

三、《口袋铁拳》相关预告片

1.开场动画/2.喷火龙参战/3.玛狃拉参战

四、宠物小精灵AG

53.圆尾猫和猫之手！圆顶驼的牧场！

54.岩浆团再次vs水之团！烟囱山上的对决！

55.新人道馆训练家明日奈！满地坑洞的比赛场地！

五、2015剧场版OVA

出来吧小魔神 胡巴

六、华盛顿音乐会（卡洛斯）



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

口袋新闻站

文/007 编/马修

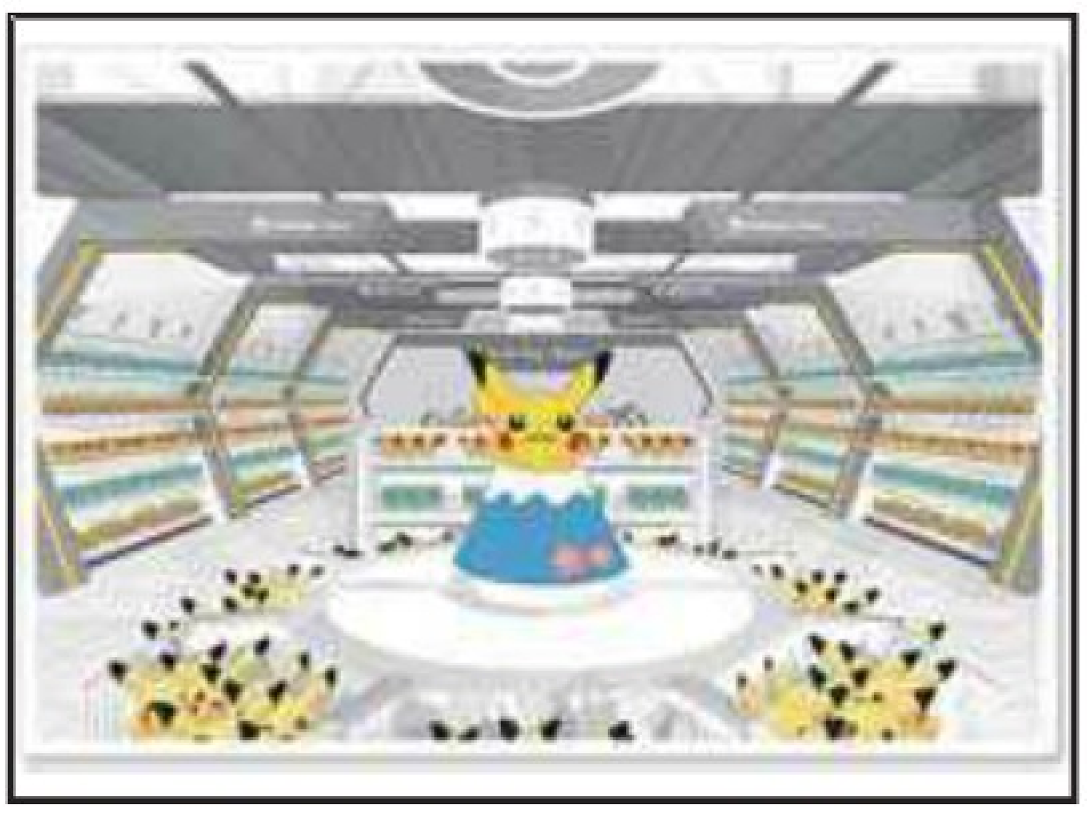
周边 Megahouse公司推出精灵球组装玩具





6月12日，动漫周边与玩具厂商株式会社Megahouse推出了后者旗下的“口袋妖怪游戏工厂”系列的全新的精灵球造型的组装玩具。只要把精灵球上盖的零件在一定时间内组合完成，里面的皮卡丘就会瞬间弹出，可谓趣味十足。

事件 御殿场奥特莱斯将开设口袋妖怪商店



口袋妖怪官方宣布，8月29日将在静冈县御殿场市的御殿场高级奥特莱斯内开设一家全新的口袋商店——“口袋妖怪商店御殿场店”。同以往在奥特莱斯内限期开设的周边专柜不同，该店将是口袋妖怪官方在奥特莱斯折扣商场内第一家常设型的口袋妖怪商店。顾客们在该店内除了可以买到和其他口袋妖怪中心和口袋妖怪商店内一样的人气周边商品外，有些折扣商品的价格比在其他店铺购买更加优惠。另外，口袋官方还为口袋妖怪商店御殿场店专门设计了一套名为“富士山顶皮卡丘”的主题周边，具体包括手机挂件、购物袋、茶杯等几种商品，这也是只有在御殿场店才能买到的限定周边。



周边 “月刊皮卡丘绒毛玩具”系列第五弹公布



从7月18日起，每月更新的“月刊皮卡丘绒毛玩具”系列的最新第五弹商品将在口袋妖怪中心内上市。7月份绒毛玩具的主题为“水手皮卡丘”，皮卡丘头戴白色的水手帽，身穿蓝白条纹的海魂衫，似乎正站在海岸边向着大海的远方眺望。

周边 口袋中心发售新款iPhone 6保护盖

6月13日，三款全新的iPhone 6专用手机保护盖在口袋妖怪中心内上市。三款保护盖不但名称各异，而且也各由不同的材质制成。其中，“P·皮卡丘”保护盖使用的是皮质材料、“口袋妖怪小不点”保护盖使用的是硬塑料材质、而“替身娃娃”保护盖则使用了软胶材质。







游戏 《口袋妖怪超不可思议的迷宫》开放预约



从7月4日开始，3DS游戏《口袋妖怪超不可思议的迷宫》的预约工作已经在各大口袋妖怪中心内全面展开。玩家们只要在9月17日的游戏发售日以前预先到口袋中心内进行订购，就可以获赠一本《口袋妖怪超不可思议的迷宫 最佳插画收藏集》作为早期购入特典。这本收藏集采用了株式会社Game Freak美术导演杉森建为本作特别绘制的主题插画作为封面，打开外封后里面包含有一张A4尺寸的透明文件夹和4张明信片。另外，为庆祝《口袋妖怪超不可思议的迷宫》预约活

动的开展，7月10日～7月11日期间口袋妖怪官方还在Niconico视频网站的直播频道推出“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”的特别回顾节目，节目中还有NDS游戏《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队》的实况体验直播。





周边 口袋中心推出胡巴主题周边





口袋妖怪官方为庆祝剧场版动画《光轮的超魔神 胡巴》的上映，从7月18日开始将在口袋妖怪中心内发售一系列以胡巴为主题的周边商品。目前公布的第一弹商品包括释放形态的胡巴绒毛玩具以及释放形态和束缚形态的胡巴钥匙扣等，等到电影一上映，玩家们就可以前往口袋中心购买胡巴主题周边了。

周边 永旺百货公司推出3DS、3DS LL主机装饰套装

7月1日，两款分别对应3DS和3DS LL的皮卡丘主题装饰套装在永旺百货公司各地的连锁商场内独家发售。装饰套装内包括一张屏幕保护膜、一个主机保护盖、两张上下面版贴纸以及一个能放6张卡带的收纳盒。





周边 时尚杂货店ITS'DEMO推出女性向口袋主题周边

6月23日，口袋妖怪官方与女性时尚杂货店ITS'DEMO合作推出了一套名为“Pokemon成年女子的暑假”的系列周边。本套周边采用了皮卡丘、伊布、圆企鹅等可爱型精灵的形象作为装饰图案，商品的主题则以休假为重点，着重考虑了女性们在旅行购物、休闲度假时所需要用到的一些物品，比如手帕、围裙、报事贴、记事本、购物袋、纸巾袋、零钱袋等。



动画 柯尼卡美能达“满天”天文馆上映口袋天文馆特别影片

7月18日～8月31日期间，位于东京阳光都市大厦屋顶平台的柯尼卡美能达“满天”天文馆将上映口袋妖怪天文馆特别影片《宇宙的碎片》。本片讲述小智一行人与迪奥希斯合作阻止宇宙中的碎片与卫星相撞的故事。





活动 7-11便利店“口袋妖怪便当”登场

日本7-11连锁便利店一年一度的“口袋妖怪便当”从6月22日开始正式展开了预约工作。这款便当除了美味可口的饭菜之外，还包含一个便当盒、一块手帕和一双塑料筷子，并且官方还将额外送给玩家们一张皮卡丘主题的限定版口袋卡片作为赠品。当预定工作结束以后，在7月18日～8月2日期间，已经提前预约过的顾客们就可以前往各地的7-11便利店领取这款便当了。



游戏 《口袋抓取方块》手机版即将上线



3DS上的人气休闲游戏《口袋抓取方块》自从今年2月开放下载以来，其全球累计下载量已经顺利突破了470万次。口袋妖怪官方为了庆祝这一成绩，同时也为了拓展玩家群，宣布将在今年的暑假期间推出对应iOS和安卓两大系统的手机版《口袋抓取方块》。从6月30日开始，口袋官方已经募集了部分玩家进行手机版的内部β测试，而在晚些时候，正式版本也很快将在两大系统的应用市场内上线。

卡片 口袋卡片新商品7月上市

从7月18日开始，《口袋妖怪卡片游戏XY》系列的两款最新产品即将在日本地区上市。其中，概念卡包《传说闪光收集》以各种传说精灵为卖点，与普通的扩充包相比，将会有更多传说精灵的闪光卡片收录其中。而对战初始30张卡组《炎武猪EX VS 光翼兽EX》则更关注新手玩家的需求，该产品将分别收录以“炎武猪EX”卡片和“光翼兽EX”卡片为王牌并且已经搭配好的30张卡组各一副，新玩家一拿到卡组马上就可以进行对战练习。









游戏 手机音乐游戏《跳舞吗？口袋妖怪乐队》上线



口袋妖怪官方为庆祝剧场版动画《光轮的超魔神 胡巴》的上映，从7月上旬开始在iOS和安卓两大平台上推出了一款名为《跳舞吗？口袋妖怪乐队》的手机音乐游戏。在本作中，玩家可以选择皮卡丘、兵长蛙、摔角鹰等不同的精灵配合着音乐来跳舞，不过可供使用的歌曲只有《GO GO全明星》一首。这首歌同样也是今年剧场版片头短篇《皮卡丘与口袋妖怪乐队》的主题曲，明显可以感受到这款小游戏是为剧场版造势宣传用的，同剧场版的下档时间一样，本作将在9月30日以后停止提供下载。

活动 ABC料理教室推出口袋蛋糕制作课程



日本ABC料理教室每年暑假期间推出的“口袋妖怪料理课”从7月1日开始又开课啦！在今年的料理课上，ABC教室为大家带来了“口袋妖怪蜂蜜柠檬蛋糕”的制作方法。顾客们在完成蛋糕的烘培之后，还可以获赠一个精美的口袋主题礼盒，这样就可以方便地把自己亲手制作的美味蛋糕带回家啦。





书籍 《口袋妖怪特别篇》发行信息汇总



由小学馆公司出版发行的漫画《口袋妖怪特别篇 X·Y》的单行本第3卷从6月26日开始已经在日本上市。另外，按照《口袋妖怪特别篇》19周年特别企划的进度，从7月3日起，《口袋妖怪特别篇》第1卷～第35卷的电子版已经在小学馆的在线漫画网站“星期天俱乐部”（http://club.shogakukan.co.jp/）内上线。其余的第41卷～第45卷将从7月17日开始上线，第46卷～第50卷将从7月24日开始上线，第51卷～第52卷将从7月31日开始上线。而《口袋妖怪特别篇 X·Y》第1卷～第2卷同样也是7月31日起上线。



电影 2015剧场版观影特别赠品公布



2015年剧场版动画《光轮的超魔神 胡巴》从7月18日开始就要上映了，而在6月15日，口袋官方也公布了今年剧场版观影特别赠品的具体内容。和往年一样，今年的赠品同样也是双重礼物的搭配，即一张口袋卡片加上一张《口袋妖怪 Tretta》圆牌，而卡片和圆牌的主题精灵则理所当然就是今年剧场版的主角精灵胡巴了。

周边 三洋公司口袋杯面推出新包装

三洋食品株式会社宣布，为配合剧场版动画《光轮的超魔神 胡巴》的上映，该公司旗下的人气食品“札幌第一 口袋妖怪杯面 酱油味·海鲜味”从7月18日起将更换为全新的剧场版主题包装。同时，在每桶杯面内还会赠送一张“口袋妖怪收集贴纸”，全套共有22种，贴纸上所使用的都是将在剧场版中登场的精灵们的形象。



活动 庆祝广岛店开张，口袋中心举办红色暴鲤龙相关活动



口袋官方为庆祝口袋妖怪中心广岛店的开张，从6月26日开始在各大口袋妖怪中心和口袋妖怪商店内开展了红色暴鲤龙的下载活动，玩家们可以使用《口袋妖怪 X·Y》或者《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》来到中心内进行接收。另外，在8月1日～8月9日期间，Takara Tomy公司也将与口袋官方合作，在各大口袋妖怪中心内举办“《口袋妖怪 Tretta 终极版》红色暴鲤龙杯Mega进化对战赛”，届时，获得优胜的玩家将得到一枚红色暴鲤龙限定圆牌作为奖品。





周边 “瞌睡口袋妖怪”系列绒毛玩具登场

从7月18日起，在口袋妖怪中心内将发售一系列名为“瞌睡口袋妖怪”的绒毛玩具，首批推出的款式共有皮卡丘、皮丘、伊布、水精灵、火精灵、雷精灵等14种。慵懒惬意的表情再加上可爱生动的造型，相信不少玩家的钱包又要蠢蠢欲动了吧。





周边 “皮卡丘嘉年华”系列周边即将发售



同样在7月18日，另一款名为“皮卡丘嘉年华”系列的周边商品也将从这一天起在口袋妖怪中心内发售。本套周边的主题插画描绘的是众多皮卡丘们在公园内举行嘉年华派对的情景。周边第一弹预计推出的商品将包括手提袋、T恤衫、保温杯、手机挂件、毛巾、文件夹、笔记本等。









事件 皮卡丘空降上海，“精灵宝可梦”官方名称发布会举行



据优酷视频网动漫频道的报道，7月10日上午10点在上海保利国际影城世博店将举行“精灵宝可梦”中国大陆地区的官方名称发布会，同时在影城内还会上映今年的剧场版动画《破坏之茧与蒂安希》。

书籍 小学馆发行口袋主题专刊《口袋妖怪Life》

小学馆公司宣布，一本面向成年玩家的口袋主题专刊《口袋妖怪Life》将在7月30日发售。杂志中将收录中川翔子等与口袋官方合作的艺人们的访谈、“Pokemon With You”基金会对日本地震灾区支援的情况以及《口袋妖怪 红·绿》时代众多周边商品的回顾等内容。



活动 雅虎移动版免费配送2015剧场版主题

为了庆祝2015剧场版的上映，雅虎日前与Pokemon进行了一项面向手机客户的用户的活动，活动向玩家免费配送2015剧场版的手机主题，主题有胡巴和皮卡丘两种，并且还有教玩家获取此主题的方法。





文/马修

在我们上辑报道完了有关本作的第一手消息后，如今官网已经开设，这辑我们便也将一些新的消息来报道给大家。

3DS | RPG | 角色扮演・迷宫探索

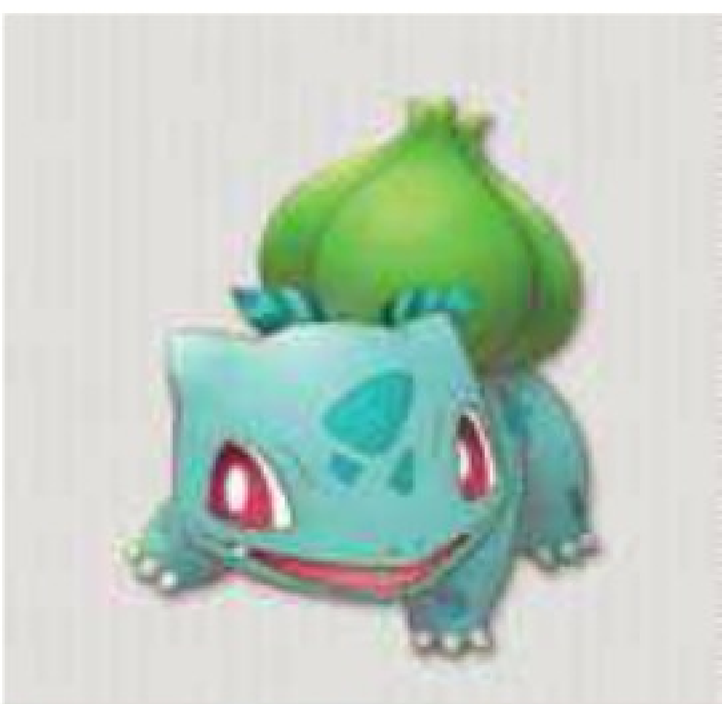
口袋妖怪超不可思议的迷宫

ポケモン超不思议のダンジョン

Pokemon/Spike Chunsof	日版	预定2015年9月17日
1人	4700日元	对应周边未定

可做主角的全部的口袋妖怪们

本作中，可以作为主角的口袋妖怪有20种，其中主角和搭档可以通过性格测试问答来决定种类；也可以直接选择，或考虑属性互补，或纯粹因为爱……来看看具体有哪些吧。


妙蛙种子


小火龙

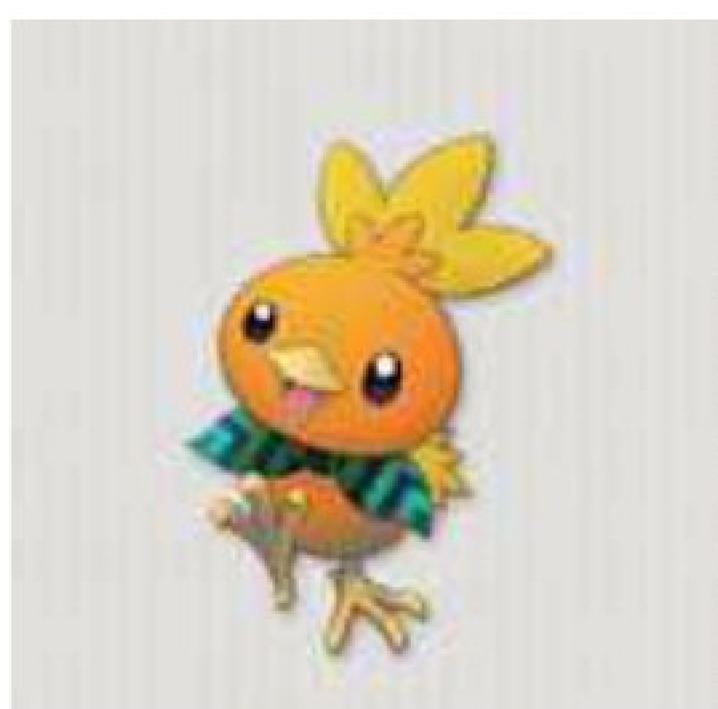

杰尼龟


菊草叶


火球鼠


小锯鳄


树蜥蜴


小火鸡


水跃鱼


苗芽龟


小火猴

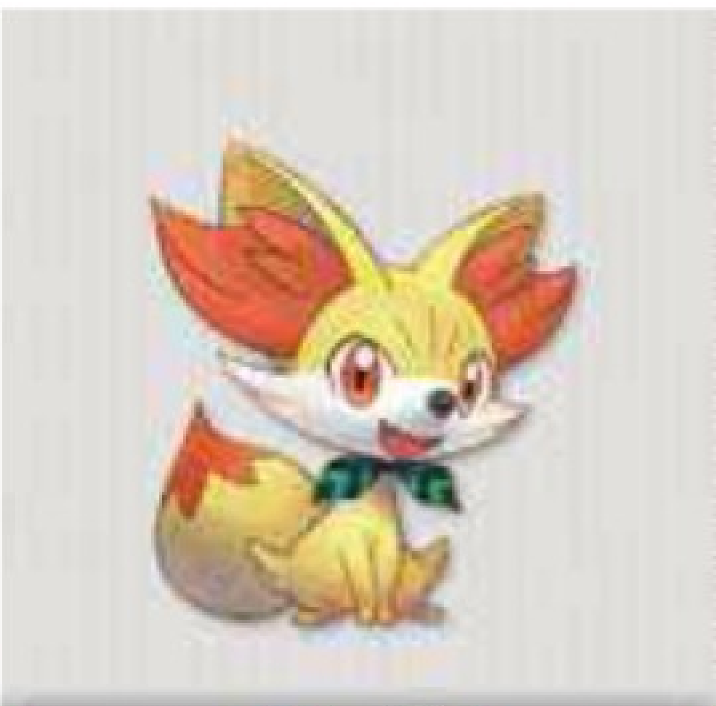

圆企鹅


藤叶蛇


暖暖猪


小球獭


针栗鼠


火耳狐


泡泡蛙


皮卡丘


利欧鲁

基本上就是6个世代的初始精灵以及皮卡丘和利欧鲁了，而历作《口袋迷宫》都有的小围巾也变成了条纹图案。

口袋妖怪调查团

在世界上有一个名为口袋妖怪调查团的组织，都是由口袋妖怪组成，它们巡游于世界各地，帮助有困难的口袋妖怪，又以解开世界的各种未知之谜为目标。



▲经常出没于“不可思议的迷宫”的口袋妖怪调查团。

主角的搭档生活在一个名叫安静村的村子，这里正如其名安逸而宁静，无忧无虑。然而当有一天口袋妖怪调查团来到村子里，当听到外面的世界竟然如此精彩时，搭档便也有了加入调查员、去广阔的世界闯荡一番的少年梦想。



▲安静村





▲搭档的梦想

胡巴登场

既然是出现720种口袋妖怪，那么胡巴自然会登场了，而且会有束缚形态和解放形态两种形态。



▲束缚形态胡巴



▲解放形态胡巴

不可思议迷宫

该系统是整个“《不可思议的迷宫》系列”的核心系统，即迷宫每次进出都不一样，本作也是如此——当然，出现的怪物还是固定的，但是地形、陷阱、怪物屋、商店等却很有可能随机出现，此外作为强调收集的“《口袋迷宫》系列”，部分珍稀口袋妖怪的出现也是随机的，很碰运气。

▶虽说是迷宫，但未必是阴暗的山洞哦，也能是鲜花遍地的野外。





▲和搭档一起战斗！

▶遭遇怪物屋，掉头就跑的话，会因为和搭档换位而使得搭档陷入险境。





▲踩上陷阱会相当麻烦，不过只要不是敌人太强，同伴往往会帮自己扛过去。



▲有时也会拾到物品。

▶用道具投掷敌人也是一种利用道具的方式。



▶有些模式会有满幅度的设定，这在大多数《不可思议迷宫》及早期《口袋迷宫》中都是标配。

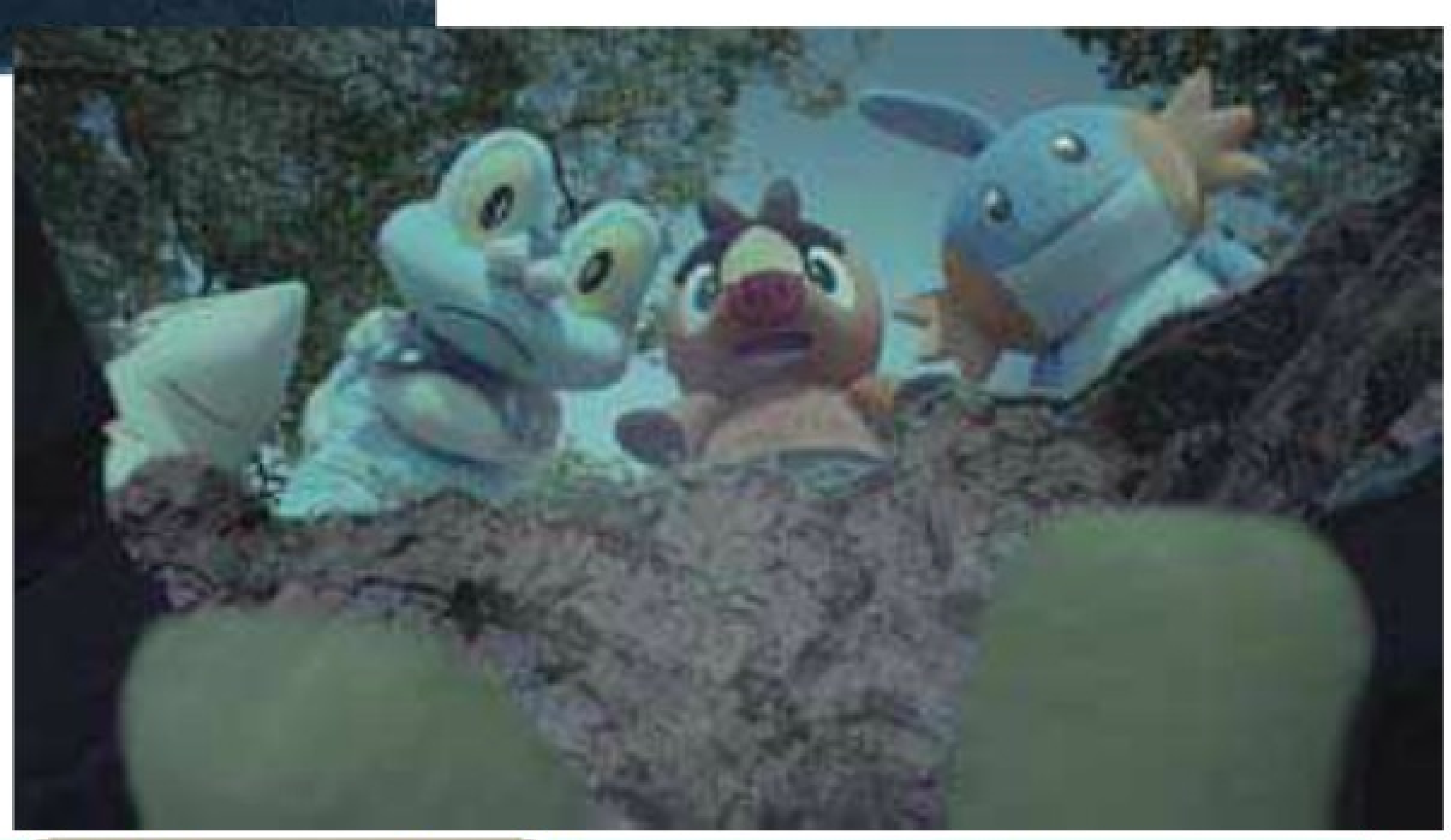




▲当满腹度下降到10的时候就比较危险了……



▲一旦满腹度为0，体力便会不断下降。





iOS/Android　MUG·音乐

跳舞吗？口袋妖怪乐队

おどる？ポケモンおんがくたい

Pokemon	日版	2015年6月29日～10月29日
无对应周边	1人	免费

7月18日，2015剧场版即将上映，而就在上月末，官方也在安卓和苹果的应用市场上上架了这款音乐游戏，到底是款什么样的游戏呢？来看看吧！

需要联网的全免费的游戏

首先要说的是，这是一款完全免费的游戏，本体免费，没有课金要素，这款游戏说白了就是一款为剧场版造势的APP，本质上说和去年的《盗贼与1000只口袋妖怪》相同。不过本作需要联网，每次进入游戏后都需要下载内容以及向服务器通信，所以小有一些麻烦。还有就是该游戏到9月30日停止下载，10月29日便完全停止运营。



▶《跳舞吗？口袋妖怪乐队》的APP图标。

伴着音乐《GO GO全明星》来跳舞

那么该游戏玩的是什么呢？是跟随游戏的短片主题曲《GO GO明星》来玩节奏舞蹈游戏，在音符与下方的头像重合时点击，口袋妖怪便会跳舞。





※GO GO·全明星

演唱：Little Glee Monster

2015剧场版短片的主题歌，也是TV版《口袋妖怪XY》动画的片尾曲。



游戏玩法

游戏的玩法是典型的触摸节拍类游戏，共三列，当落下的音符和下边口袋妖怪按钮重合时点下即为正确，随着正确点击音符的增加，上方的连击槽便会逐渐累积，蓄满后便进入奖励时间，此时两个小伙伴入场，屏幕内不再下落音符，玩家需要尽可能地快速点击触摸点，而这个时候往往还有2倍、4倍甚至6倍的得分倍率。

当歌舞结束后，会根据得分获得树果。而这些树果还可以拿来开启新的角色。









▶按下口袋妖怪按钮时，口袋妖怪还会发生叫声。



▶舞蹈结束后按左下的相机图标，可以将游戏中最高潮的一幕拍成照片。



树果收集与新口袋妖怪加入

游戏中，皮卡丘、顽皮熊猫、摔角鹰等动画中的人气口袋妖怪都会登场。而通过游戏中得到的树果，还可以让胡巴召唤来更多的口袋妖怪。

1. 获得树果





在游戏中得到的分数越多，过关后便能获得更多的树果奖励。除了游戏获得外，观看应用内最新动画也可以得到，每部动画能得到一次，每次250个树果。

2.召唤胡巴



▲当第一个选项出现“おでまし～！する”字样，就可以点击该条提示栏来召唤胡巴了。



▲在树果的利诱下，胡巴出现。



▲圆环里将出现新的口袋妖怪，会是哪个呢？



▲召唤完毕后，再次完成歌曲，第一列显示的数字是距离下次召唤胡巴需要的树果数量。

3.新伙伴加入



▲回到标题画面，重新进入。



▲这时就能看到新的口袋妖怪了——点名字左右的箭头，就可以切换跳舞的精灵了。

继续追加口袋妖怪

现在游戏中登场的都是剧场版中人气非常高的皮卡丘、顽皮熊猫、摔角鹰、针栗鼠这些动画中人气非常高的精灵。而官方已经计划在游戏中追加新的口袋妖怪，会是哪只、或者说，哪些呢？敬请期待。



关于安卓国机下载谷歌市场APP

最后说个和本作关系很大的非游戏话题，就是安卓国机（包括国产手机和国行手机）下载谷歌市场APP的问题。我们知道，因为一些原因，谷歌以及谷歌市场在我国是属于被墙的状态，需要用VPN软件翻墙才可以访问和使用。即便如此，用安卓国机翻墙进入到安装页面，往往还会被提示“无法在设备所在国家安装”，而这个限制来自于谷歌。



▲谷歌市场对安卓国机做了限制。

跳过这种限制的方法很多，不过对于广大普通用户来说，最方便的还是使用专门下载日韩谷歌市场应用APP的应用市场，比如笔者就是使用同好推荐的QooApp，好处是下载方便，但是像《口袋抓取方块》移动版仅有1万名额的试玩，想要去抢就会有些落后了，不过毕竟是试玩版，无论是3DS上还是以后手机上，该作都有正式版，所以也不用急。惟一需要注意的是，类似QooApp这种应用本身即是应用市场，而国内应用市场往往有很强的排他性，大多数都搜索不到，所以推荐在电脑上用浏览器搜索下载后再通让手机连接电脑后安装，而为了搜索方便，最好也装个日语输入法，在搜索时输入游戏名时用。

如果不喜欢用这种第三方的应用市场，还可以软件将Sim伪装成其他国家卡，或者用Market Unlocker（市场解锁）等解锁应用，来解除谷歌应用对国产和国行安卓手机的限制，大家有兴趣的话可以多搜一些相关的教程。



文/马修

2015剧场版映前特报

经过半年的追踪报道和映前造势，2015年的剧场版终于将在7月中旬上映，而按照惯例，我们也为大家归纳总结了已有全部要点作为映前特报，希望能给大家带来一个观影前最充分的了解。

简介

主片与短片

和近年的剧场版一样，本片也分为主片和短片，主片名为《光轮的超魔神 胡巴》，短片《皮卡丘与口袋妖怪乐队》则讲述皮卡丘和一众可爱口袋妖怪们的小故事。在影片简介中，我们还会分主片和短片来为大家分别介绍。



上映时间：7月18日



依旧是在夏日炎炎的暑假上映，来观看一场激烈而精彩的口袋剧场版，同时入手特典口袋妖怪。有条件的话，不妨去亲身体验一下这个属于口袋妖怪的火热夏季。

新的幻之精灵：胡巴



在剧场版解锁幻兽已经成了“《口袋妖怪》系列”的惯例，而今年解锁的，便是720号精灵胡巴，除了可爱的小孩子形态，解放力量之后的巨大形态也会登场。

神兽云集的大战



胡巴可以使用圆环来进行各种跨越空间的传送，因此，众多人气神兽都会在本片中登场，而这也是本片的一大看点。

剧情篇

正片：光轮的超魔神 胡巴



▲本片的舞台——沙漠之城迪塞尔。

以口袋妖怪大师为目标的小智，和同伴们一同继续着旅程，此次他们的目的地是悠久的沙漠之城迪塞尔。在到达沙漠的精灵中心后，一行人便一边休息一边吃着甜甜圈，就在这时，小智的背后出现了神秘的圆环，圆环中伸出一个手去抓甜甜圈。

小智和皮卡丘立刻将那个手抱住，没想到却被拉进了那个圆环里，接着圆环消失，留下了目瞪口呆的塞蕾娜、希特伦和尤莉嘉。

另一边，当小智和皮卡丘从圆环中飞出后，发现眼前的景色也都发生了变化。而这时，一个小孩子般的可爱口袋妖怪出现了，并和小智介绍自己。而通过圆环，小智和皮卡丘竟然瞬间就到达了目的



地——迪塞尔市。

美而历史悠久的沙漠古城迪塞尔，在100年前曾经因为一个精灵挑起的战端而险被毁掉，直到那个精灵被封印，迪塞尔才重归和平，维持至今。但是有关封印神秘精灵力量的容器的传说则在这里几乎人尽皆知。

而接下来，小智认识了照顾胡巴的少女麦雅丽并成为了朋友，而到了迪塞尔市又遇到了麦亚丽的哥哥巴尔扎，其手中持有的正是据说封印着百年前破坏城市的精灵的束缚之壶，而此时，邪恶的气息正在从瓶中溢出——封印已经被解开了!

一瞬间，原始古拉顿、原始海皇牙、迪亚路卡、帕鲁基亚、基拉帝纳以及丘雷姆，都从邪气中出现，这些见面即打架的神兽们同时出现，基本预示着城市的毁灭。

小小胡巴为了守护城市，也从光环中召唤出传说精灵与其抗衡，传说对传说的超壮绝战斗开始。

混战中，束缚之壶被打碎，而封印的力量让原本可爱的小胡巴的力量得以解放，成为了6米多高的巨大怪物，解放力量的胡巴暴走了，而身处迪塞尔市的小智一行和这里的人们，又该如何度过这个危机?



短片：皮卡丘和口袋妖怪乐队

据说在世界形成之初，口袋妖怪们用各自的歌声演绎着大自然最完美的歌声。而受到感染的皮卡丘他们，也加入到了这场演奏中来——以上便是短片的剧情，很显然，短片的作用在于治愈和卖萌，并中和正片带来的紧张感。



角色&口袋妖怪篇

这里介绍本片登场的主角人物及口袋妖怪们。

剧场版角色

麦雅丽

CV：中川翔子

照顾胡巴的少女，与胡巴一起在起源之谷成长。也是巴扎尔的妹妹。





巴尔扎

CV：藤原龙也

麦雅丽的哥哥，也是在起源之谷与胡巴一起成长。在沙漠中发现了据说封印邪恶精灵的束缚之壶。





旅人

CV：山寺宏一

神秘的旅人，其实是100年前用束缚之壶封印了大肆破坏的精灵的男子。





主角一行

小智&皮卡丘

CV：松本梨香&大谷育江







出生于真新镇的小智，和搭档皮卡丘，以成为口袋妖怪大师为目标在卡洛斯旅行，同行的还有塞蕾娜和希特伦兄妹。

塞蕾娜

CV：牧口真幸





希望成为一名精灵表演家的卡洛斯少女，热衷于潮流，是小智在卡洛斯旅行的好搭档。剧场版中她的火耳狐已进化成了魔尾狐。

希特伦

CV：梶裕贵





卡洛斯中心城市米亚雷道馆的训练师，梦想是成为受人尊重的科学家，同行的还有妹妹尤莉嘉。

尤莉嘉

CV：伊濑茉莉也





希特伦的妹妹，非常喜欢口袋妖怪，对一切都充满好奇心，总是替哥哥的婚事操心。

传说精灵

片中有相当多的传说精灵登场，下面来看看都有哪些?

胡巴（束缚形态）



类型：恶作剧口袋妖怪
属性：超能+鬼
身高：0.5m

体重：9.0kg
特性：魔术师

性格天真可爱又喜欢捣蛋的精灵，拥有能进行传送的圆环。喜欢将东西收藏起来然后用圆环传送到秘密的远方。实际上也担任着守护迪塞尔的重任。

胡巴（解放形态）



类型：魔神口袋妖怪
属性：超能+鬼
身高：6.5m

体重：490.0kg
特性：魔术师

力量解放后的胡巴形态，持有能歪曲空间的圆环。因为束缚之壶的破坏，原本可爱调皮的小胡巴变成了闲杂的巨大模样并暴走……

阿尔修斯



类型：创造口袋妖怪
属性：普通
身高：3.2m

体重：320.0kg
特性：多重属性

因为创造了世界而无上尊贵的创世之神。

基拉帝纳（变异形态）

类型：反叛口袋妖怪
属性：鬼+龙
身高：4.5m

体重：750.0kg
特性：压力



迪亚路卡

类型：时间口袋妖怪
属性：钢+龙
身高：5.4m

体重：680.3kg
特性：压力



帕鲁基亚

类型：空间口袋妖怪
属性：水+龙
身高：4.2m

体重：336.0kg
特性：压力



丘雷姆



类型：教诫口袋妖怪
属性：龙+冰
身高：3.0m
体重：325.0kg
特性：压力

露琪亚



类型：潜水口袋妖怪
属性：超能+飞
身高：5.2m
体重：216.0kg
特性：压力

原始海皇牙



类型：海底口袋妖怪
属性：水
身高：9.8m
体重：430.0kg
特性：起源之海

原始古拉顿

类型：大陆口袋妖怪
属性：地+火
身高：5.0m

体重：999.7kg
特性：终结大地



黑色MEGA雷库萨

类型：天空口袋妖怪
属性：龙+飞
身高：10.8m

体重：382.0kg
特性：变量气流



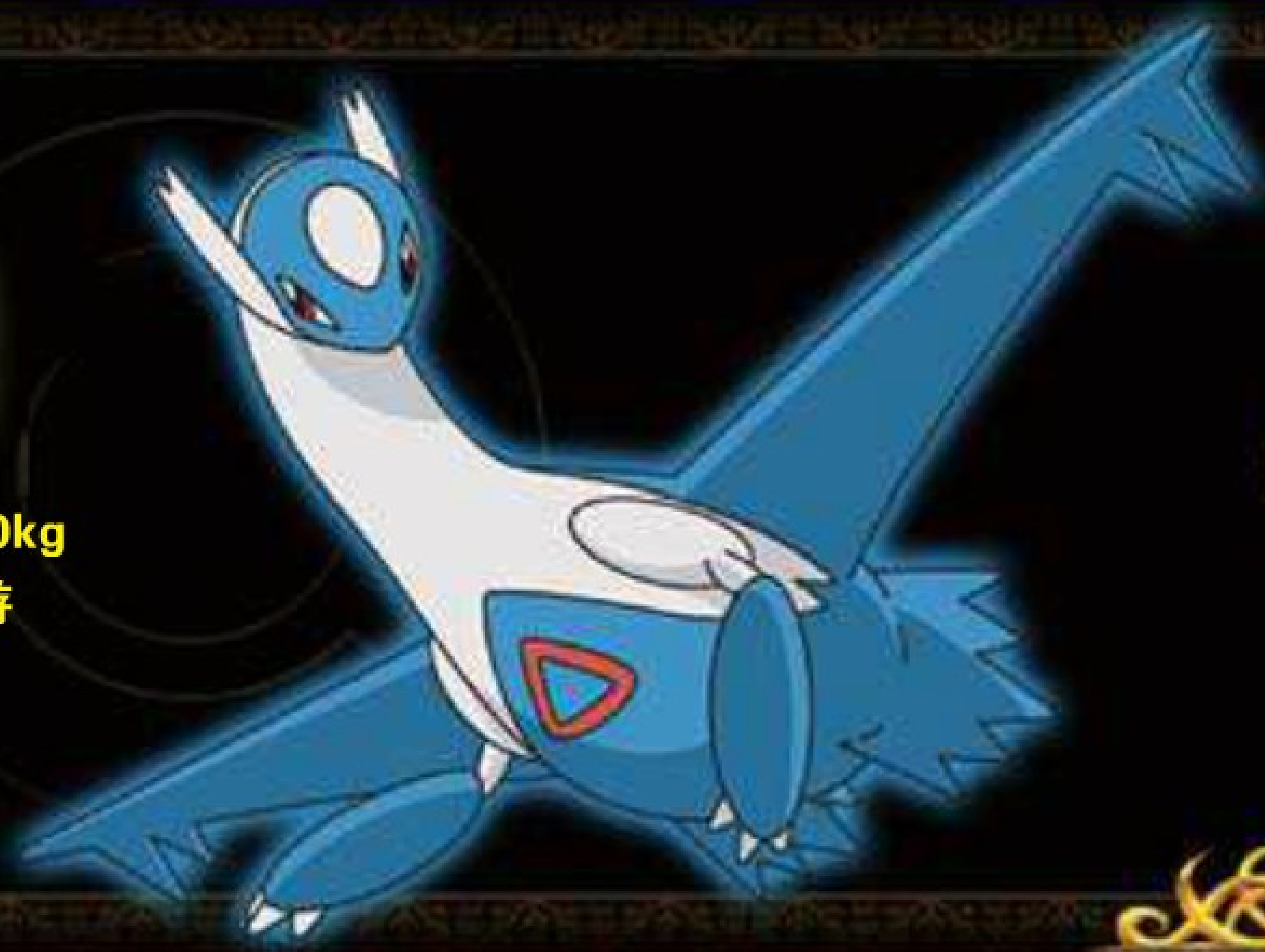
拉迪亚斯

类型：梦幻口袋妖怪
属性：龙+超能
身高：1.4m

体重：40.0kg
特性：浮游



拉迪奥斯



类型：梦幻口袋妖怪
属性：龙+超能
身高：2.0m
体重：60.0kg
特性：浮游

短片登场口袋妖怪


皮卡丘


喵喵


天线鼠


顽皮熊猫


魔尾狐


兵长蛙


针栗鼠


摔角鹰


挖地兔


雷霆狮


火炎鸟


音波蝠



预售券特典

今年的预售券特典分为了两部分，其中阿尔修斯为网络配信，而迪亚路卡、帕鲁基亚、海皇牙、古拉顿、丘雷姆和基拉帝纳这6种则是影院内6选一。不过关于胡巴的情报，现在仍没有公开……



网络配信

网络配信的阿尔修斯，除了普通属性携带丝绸围巾外，其他各属性都佩戴有对应的制裁飞石。



阿尔修斯

等级	100
特性	多重属性
技能	制裁飞石
	爆裂燃烧
	高压水炮
	大地力量

精灵球	珍贵球
缎带	祝愿缎带

各种属性形态的阿尔修斯



携带丝绸围巾的阿尔修斯



携带火球石板的阿尔修斯



携带水滴石板的阿尔修斯



携带雷电石板的阿尔修斯



携带碧绿石板的阿尔修斯



携带冰柱石板的阿尔修斯



携带拳击石板的阿尔修斯



携带剧毒石板的阿尔修斯



携带大地石板的阿尔修斯



携带奇异石板的阿尔修斯



携带玉虫石板的阿尔修斯



携带岩石石板的阿尔修斯



携带妖怪石板的阿尔修斯



携带幽灵石板的阿尔修斯



携带龙之石板的阿尔修斯



携带钢铁石板的阿尔修斯

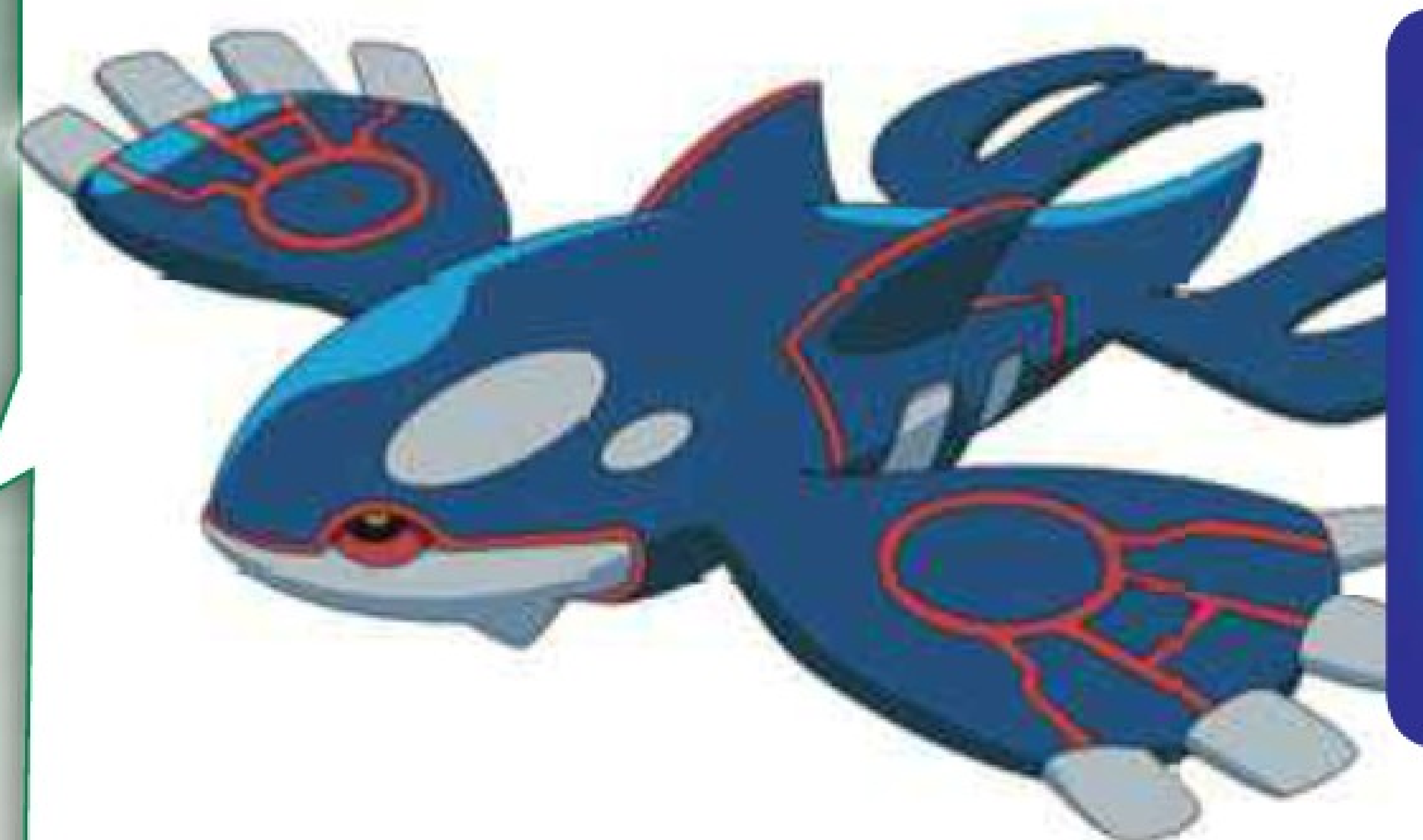


携带钢铁石板的阿尔修斯



携带仙之石板的阿尔修斯

影院配信



海皇牙

等级	100
特性	降雨
技能	喷水
	雷电
	绝对零度
	冷冻光线
携带道具	专爱围巾
性格	胆小

拥有喷水技能，配合专爱围巾的提速能抢在受攻击前用喷水重创对手。



古拉顿

等级	100
特性	干旱
技能	火焰拳
	太阳光线
	臂锤
	岩崩
携带道具	专爱头巾
性格	固执

掌握了格斗系技能臂锤，威力虽大但有降速度的负作用，所以并不如有本系加成的地震。



迪亚路卡

等级	100
特性	超感知觉
技能	金属爆裂
	燃烧殆尽
	时空咆哮
	光栅加农炮
携带道具	金刚玉
性格	保守

隐藏特性的迪亚路卡，相当具有收藏价值。技能和道具都没什么特别之处。



帕鲁基亚

等级	100
特性	超感知觉
技能	大地力量
	波导弹
	亚空间切裂
	高压水泵
携带道具	白玉
性格	胆小

隐藏特性的帕鲁基亚，和迪亚路卡一样，主要价值在于隐藏特性。



基拉帝纳

等级	100
特性	超感知觉（变异形态）
	浮游（原始形态）
技能	波导弹
	流星群
	潜影
	铁头
携带道具	白金玉
性格	勇敢

隐藏特性的基拉帝纳，虽然主要价值在于隐藏特性，但变为原始形态后特性依然是浮游……



丘雷姆

等级	100
特性	压力
技能	冰天雪地
	恐惧颜
	潜影
	铁头
携带道具	生命玉
性格	？？？

四个技能乍一看全无亮点，实际上在与莱希拉姆或泽克罗姆合体为白丘雷姆或黑丘雷姆后，会替换为相当强大的技能，其中冰天雪地替换为寒冷烈焰（白丘雷姆）和冰点电压（黑丘雷姆）两个黑白形态的专有大招，恐惧颜则替换为十字烈焰（白丘雷姆）继而十字闪电（黑丘雷姆）这两个五世代黑白主神的专有技能。而截至笔者完稿，丘雷姆依旧没有公开性格。

旁白及主题歌

最后我们放上本片的旁白人员及歌曲的演唱歌手



主片旁白：石家运升

之前一直给大木博士、图鉴献声的同时也担任旁白，这次则担任剧场版的主片的旁白。



主题歌：《Tweedia》

2015剧场版的主题歌为《Tweedia》，由安田丽献唱。安田丽1993年出生于美国，3岁时返回日本，2003年受宇多田光影响立志成为歌手，到2013年便发售了其首张专辑。和山本美月一样，安田丽也是从小到大一直喜爱《口袋妖怪》的粉丝。



短片解说：山本美月

从2009年第一届东京超模大赛冠军开始出道的人气影星山本美月，也是每部剧场版都去影院观看的《口袋妖怪》粉丝，这次她担任短片的旁白。

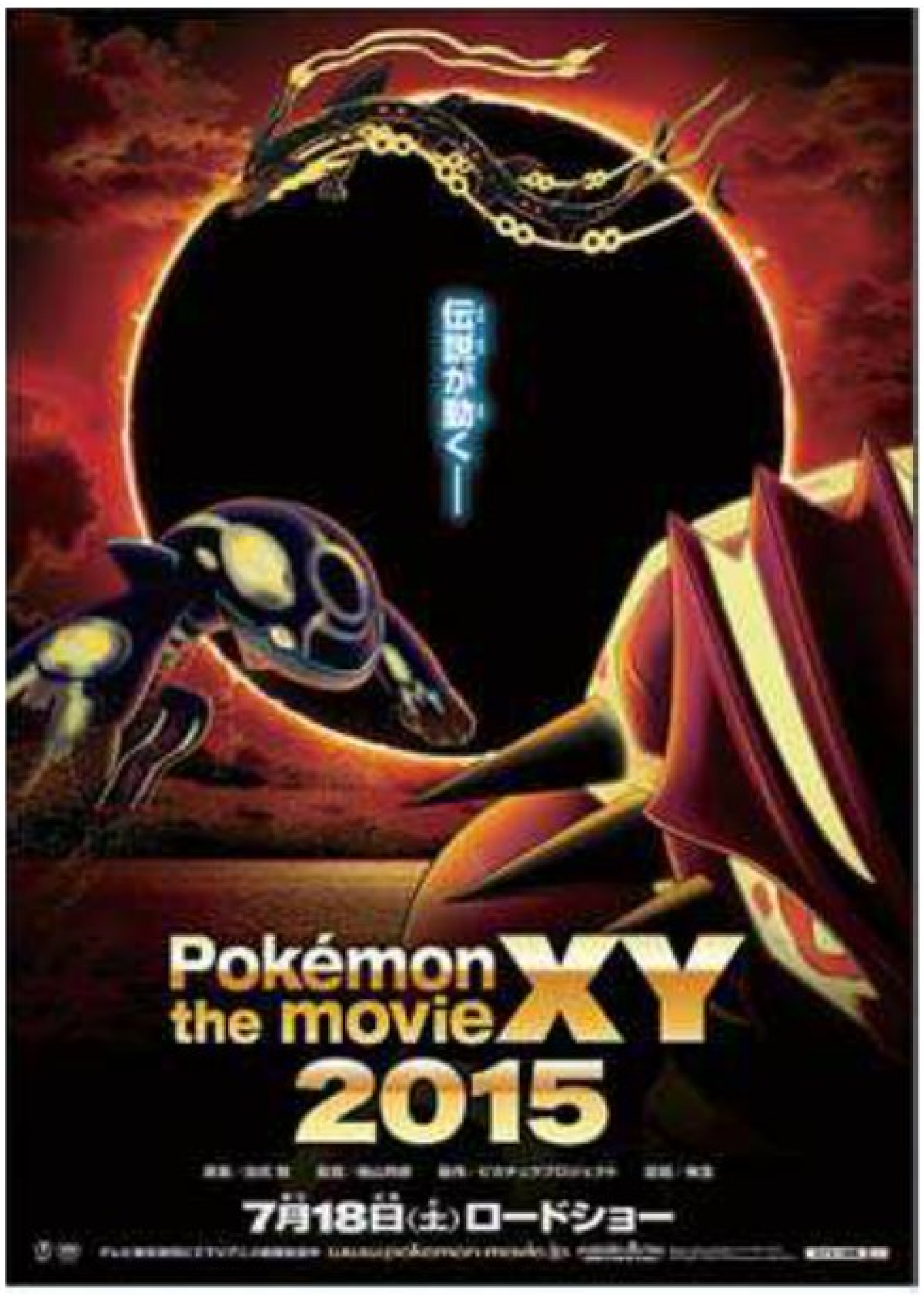


短片主题歌：《Go Go全明星》

短片的主题歌名为《Go Go全明星》，由去年正式出道的索尼音乐旗下的少女团体Little Glee Monster献唱。团体中的6个成员都是15岁左右的女生，同样也是《口袋妖怪》的FANS。

海报欣赏

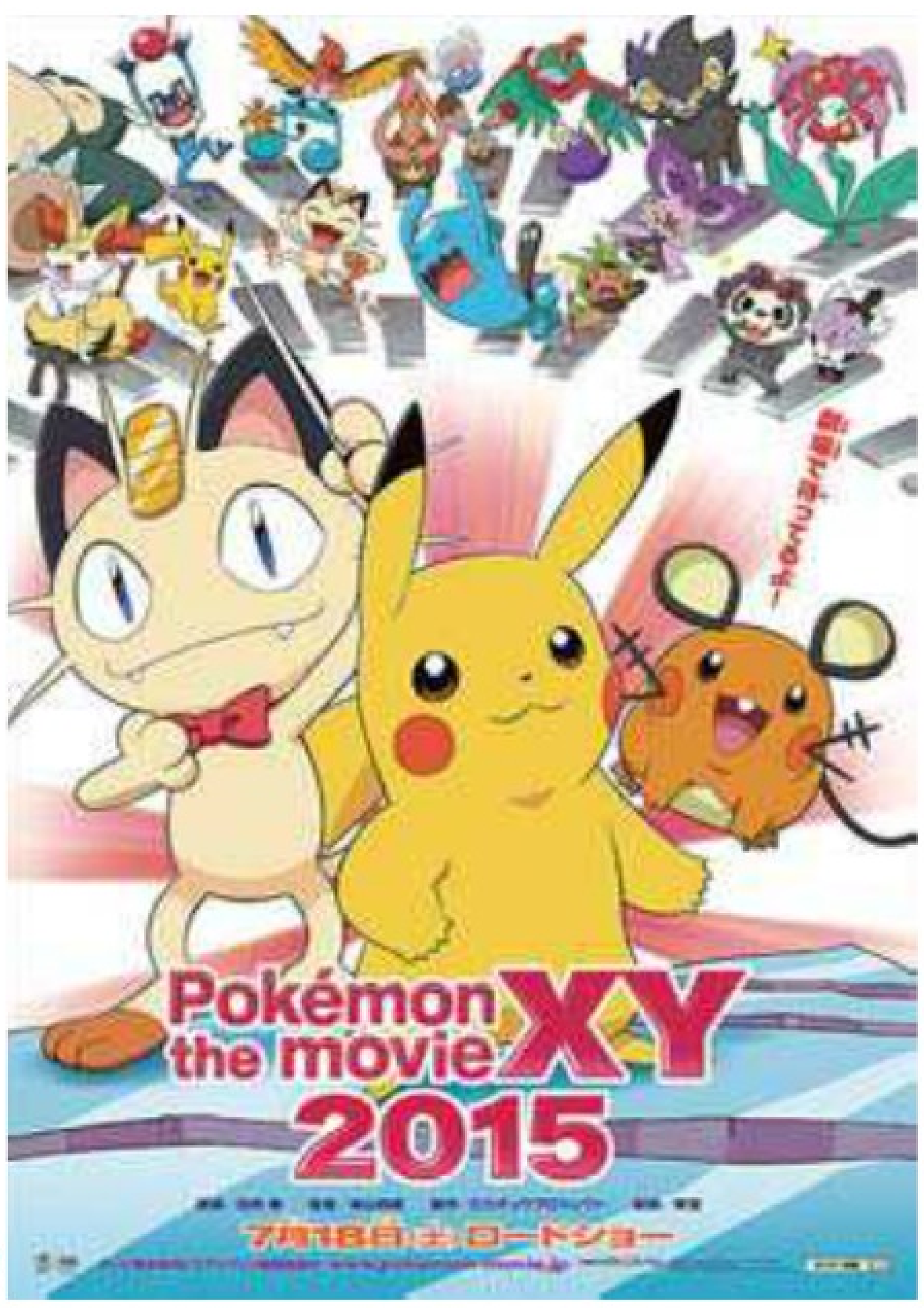
官方公布的海报往往体现着官方当时的决策，这里我们把2015剧场版的宣传海报都放出来，可以看一下公布时和现在的差异。



最初的海报，当时只提出了将因《ORAS》而人气正盛的原始海皇牙、原始古拉顿和MEGA雷库萨，当时背景的圆环看起来更像是日食。



最终确定的剧场版海报，关键的角色和人气精灵汇聚一堂。



同是早期公布的短片海报，当时还是皮卡丘和小伙伴们卖萌，主题、或者说标题尚未定下来。



短片海报的最终版本，短片也定下了名字，其他画面部分并没有变化。

《Ω红宝石·α蓝宝石》原画设定·口袋妖怪篇

各位口袋玩家的读者们好，本辑我们继续为大家带来有关《Ω红宝石·α蓝宝石》的原画设定，这辑带来的，是一些口袋妖怪们的特殊形态设定图。

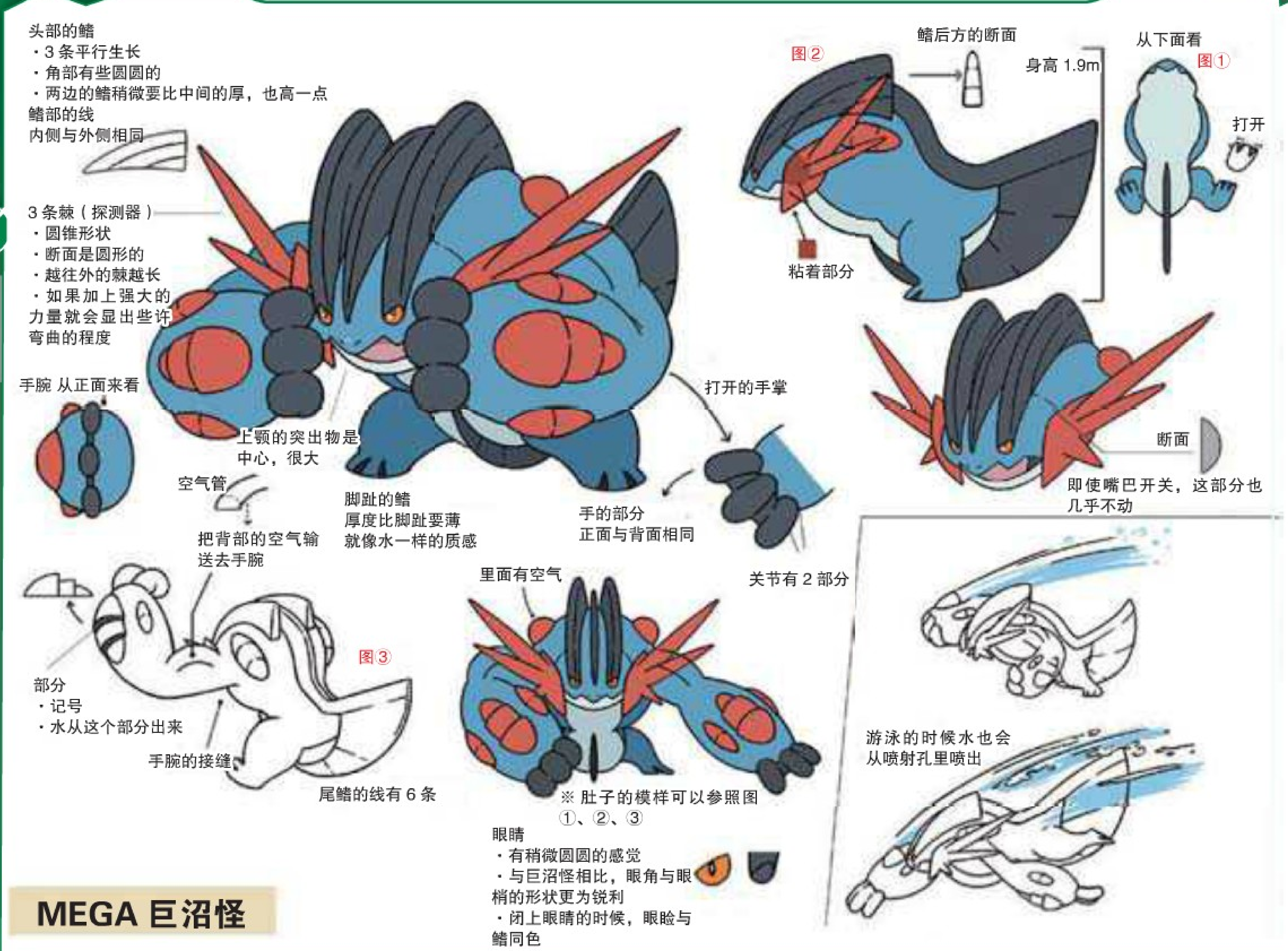
文/果汁



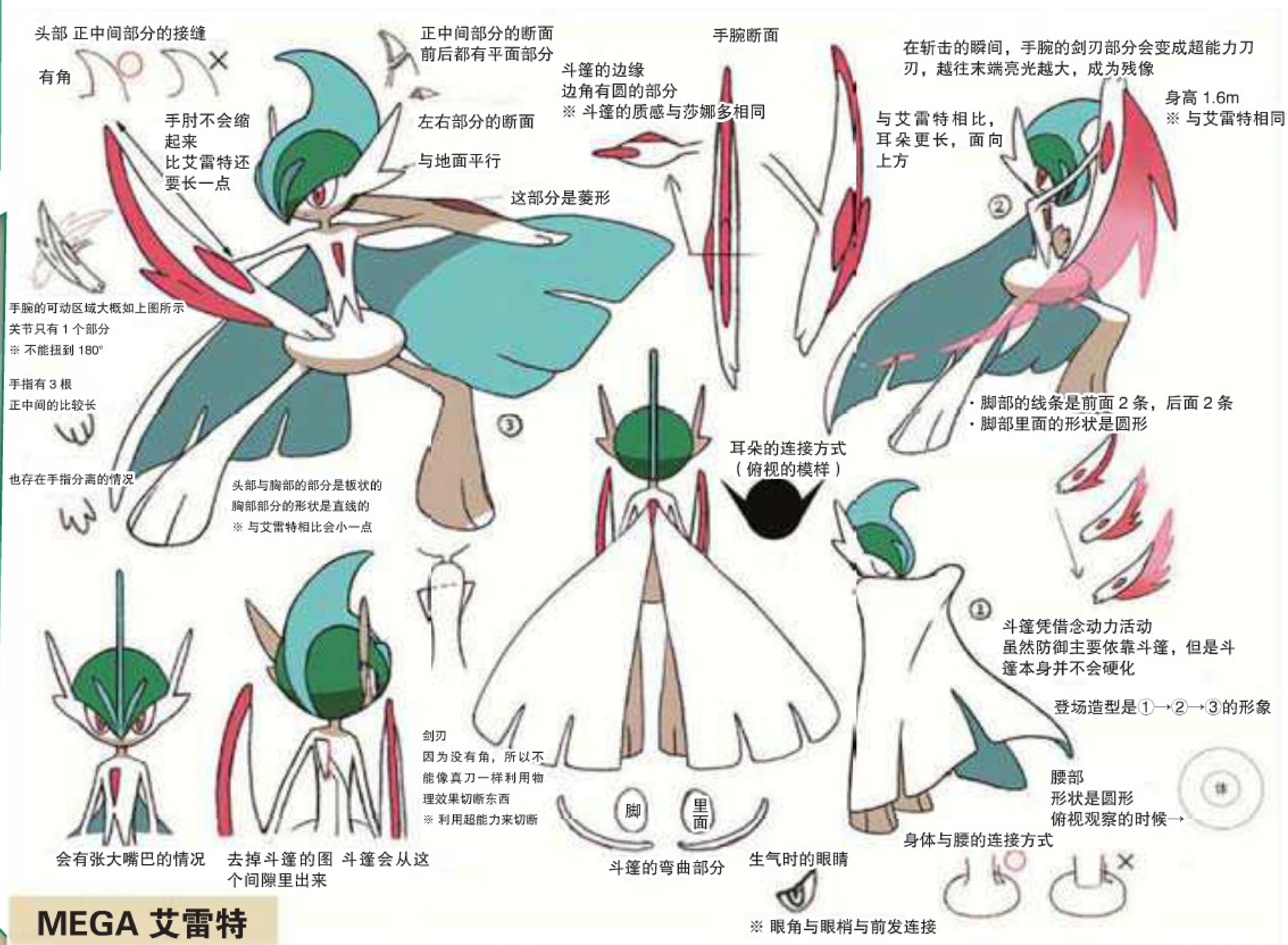
MEGA 森林蜥蜴



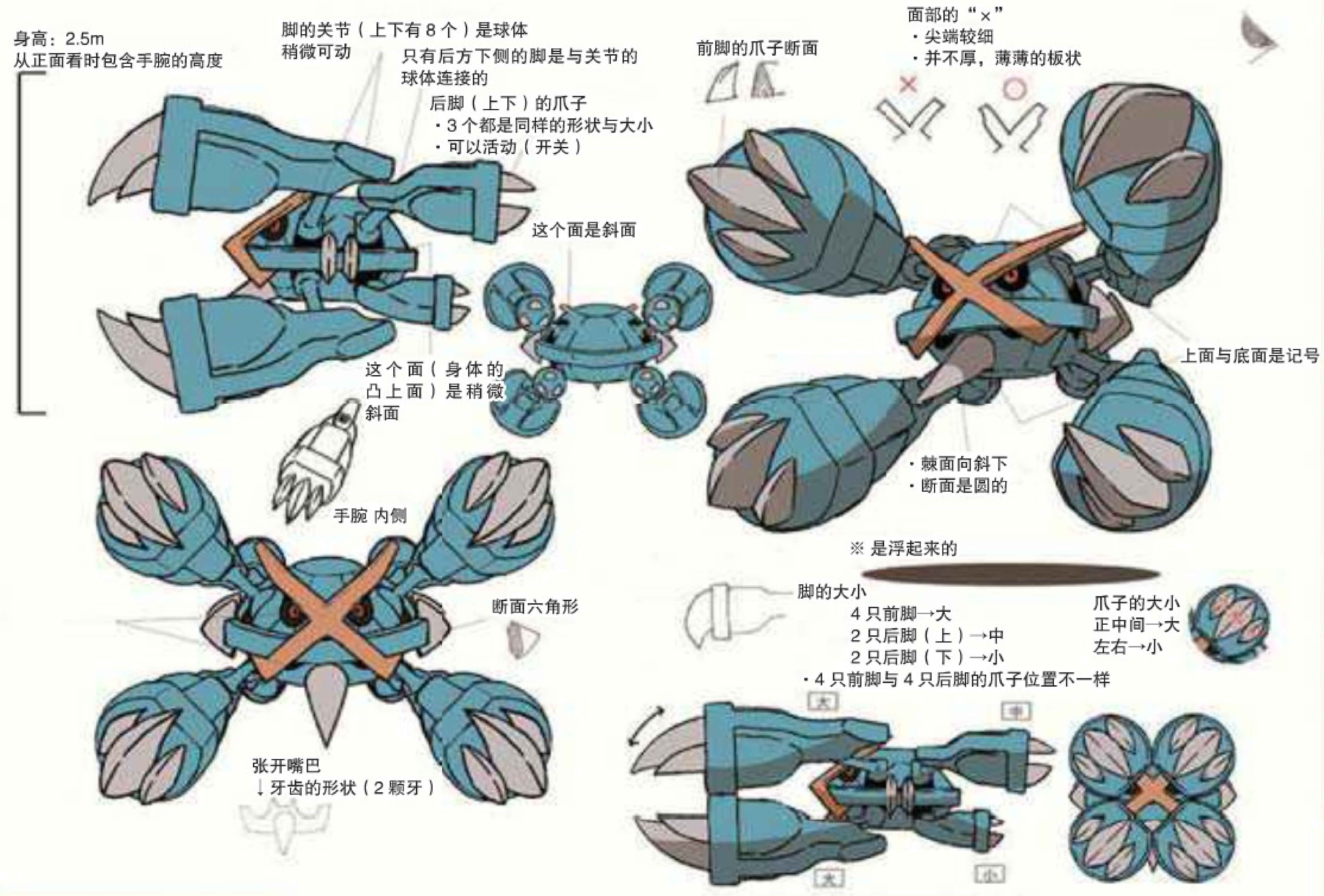
MEGA 火鸡斗士



MEGA 巨沼怪



MEGA 艾雷特

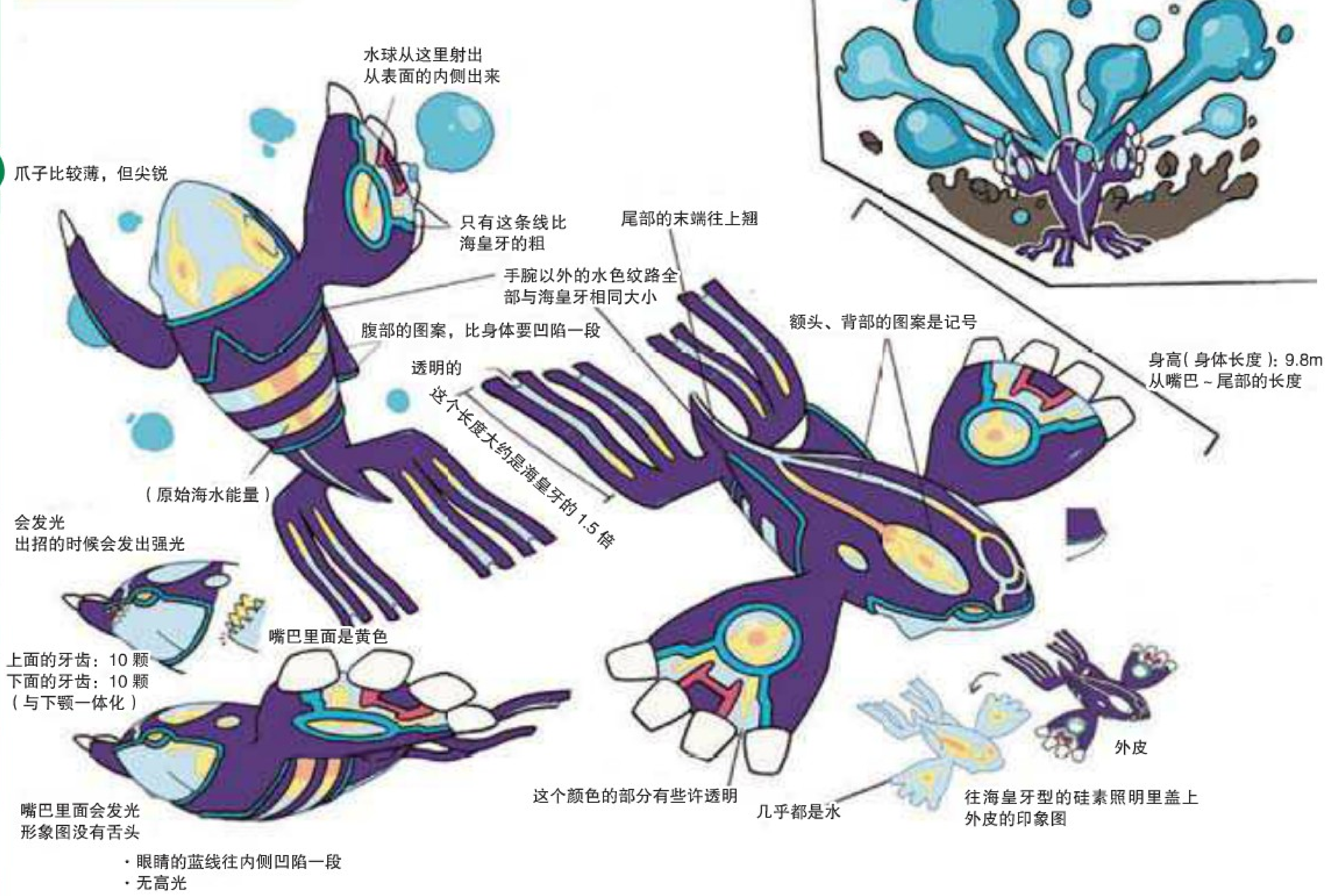


MEGA 重钢蟹



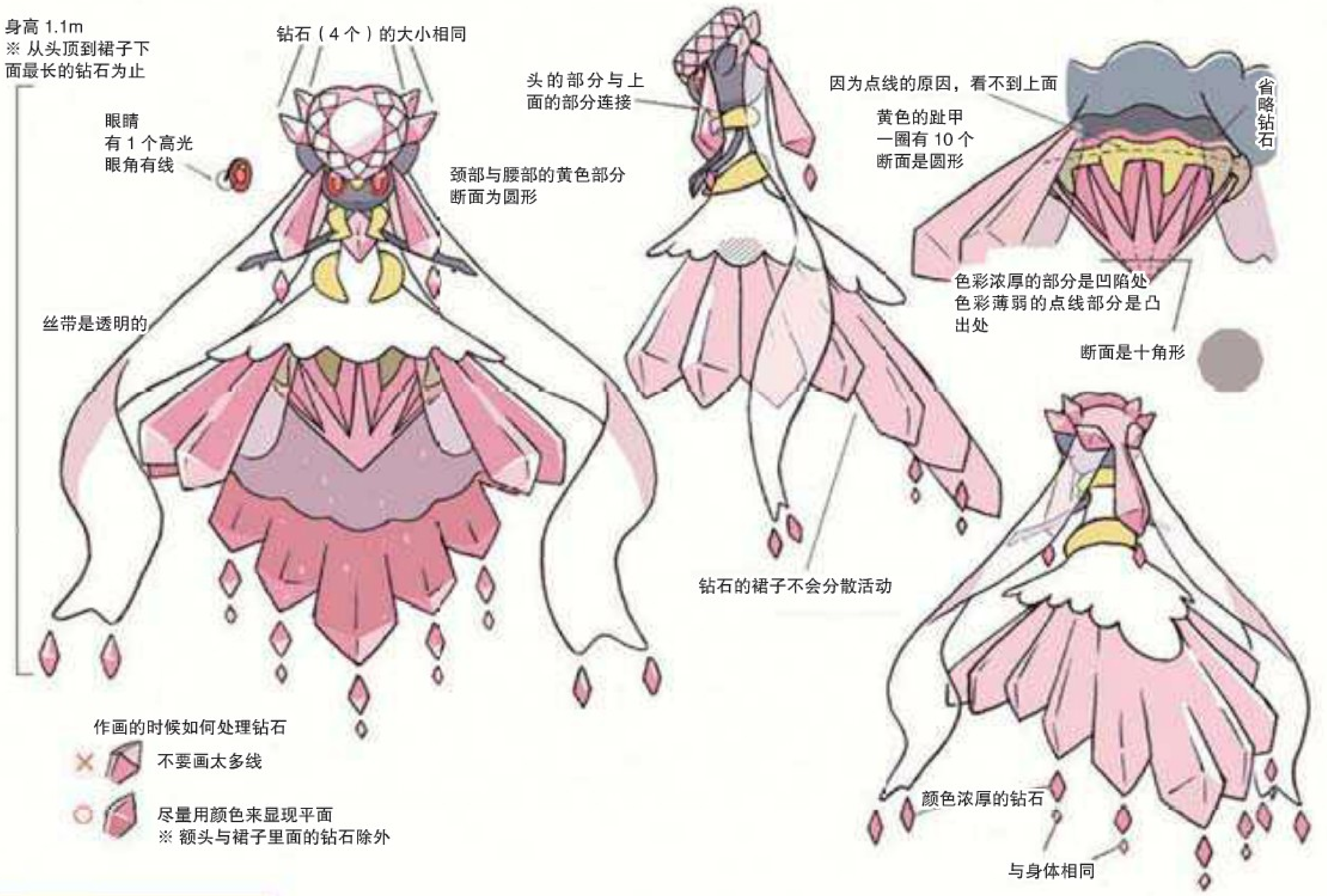
原始古拉顿

原始海皇牙


水球从这里射出
从表面的内侧出来
爪子比较薄，但尖锐
只有这条线比
海皇牙的粗
尾部的末端往上翘
手腕以外的水色纹路全
部与海皇牙相同大小
腹部的图案，比身体要凹陷一段
额头、背部的图案是记号
透明的
身高（身体长度）：9.8m
从嘴巴～尾部的长度
这个长度大约是海皇牙的 1.5 倍
（原始海水能量）
会发光
出招的时候会发出强光
嘴巴里面是黄色
上面的牙齿：10 颗
下面的牙齿：10 颗
（与下颚一体化）
外皮
这个颜色的部分有些许透明
几乎都是水
往海皇牙型的硅素照明里盖上
外皮的印象图
嘴巴里面会发光
形象图没有舌头
・眼睛的蓝线往内侧凹陷一段
・无高光


身高（直至额头钻石的顶端为止）
①画个圆
②里面画个八角形
③在八角形周围
再画 8 个图案
头后部的钻石连接方式
（省略了额头的钻石）
俯视看
耳朵 断面
从背面看
（省略了正中间
与左右的钻石）
钻石的接缝附近，头部
逐渐染上少许粉色
额头的黄色部分
接缝断面
从正面看
脖子周围的
部分的断面
是圆形
剪辑的细节可以省略
头部是圆形的
左右的钻石可动
腰部可以稍微弯曲
眼睛有些
许圆圆的
眼睛的这个部分是
粗线
发怒时的
眼睛模样
闭上眼睛
的模样
身体的白色部分：
・坚硬，类似乳白色石头的质感
・后面长长的部分也很硬，不会
卷曲起来
（根据动作会有少许变形的程
度）
手腕的衣袖部分
有圆的形状

迪安茜



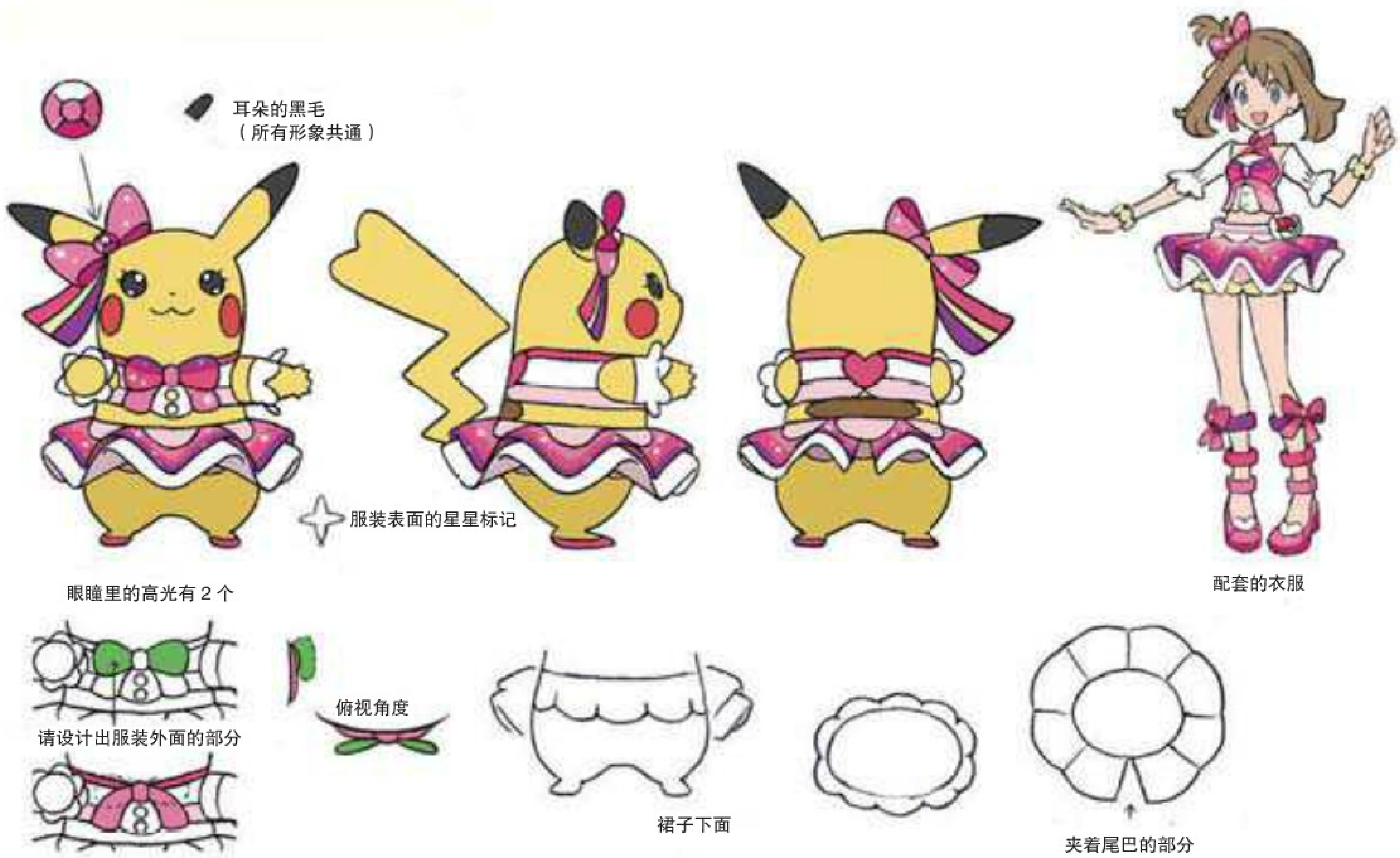
MEGA 迪安茜



摇滚皮卡丘



贵妇人皮卡丘



少女偶像皮卡丘


摘下眼镜后


口袋的里面
·玩具型的方糖盒
·画笔
·笔记本
·玩具型的口袋图鉴
·方糖
·不可思议的糖果
·桃子树果
招数动作里包含眼镜与发绺的动作的话会很高兴
实际上就像是美少女一样……
形象图
想做出能穿白大褂的形象

博士皮卡丘



假面皮卡丘

口袋妖怪原型探析——黑白记忆

文/海月真冬　编/马修

每一代口袋妖怪都有每一代的特色，例如第四世代的口袋妖怪就有很多老面孔的进化型，让人有怀念感的同时又带有兴奋感；而第五世代是首次将游戏舞台移到日本之外的舞台，设计师的团队也加入了新鲜血液，因此，第五世代的口袋妖怪的风格多变，十分具有吸引力。例如以快餐店的甜筒为原型的口袋妖怪，还有以美国国鸟为原型的口袋妖怪，让整个第五世代的口袋妖怪显得颇有时髦感。这次，我们就来介绍两组第五世代《黑·白》版本的口袋妖怪。

No.532挟木小子& No.533擎钢力士& No.534双柱力王

口袋妖怪的制作人曾经说过，第五世代的游戏的主题之一是回归初代。因为游戏的舞台离开日本，到了美国纽约，因此道路编号也从1开始计算，就好像回到了初代游戏里一样，展开了完全未知的新旅途。除了地图离开日本，编号也更换之外，第五世代的口袋妖怪们也有一些初代的影子，例如我们马上要介绍的这组口袋妖怪。

挟木小子这一家格斗系的口袋妖怪虽然没什么特别的外国元素，不过很显然，它们对应的是第一世代的腕力家族——同样是格斗系，同样是三段进化链。腕力家族的进化可以从体型和器官上体现出来，像腕力进化成豪力，明显肌肉发达了许多，再度进化之后连手都多了两只，让人一眼就看得出是在成长；而挟木小子家族的进化除了从体型上，还可以从手持物品上体现出来——最开始虽然只能拿着一根木材，到最终进化就已经能一手抓柱形的混凝土了。



最初形态挟木小子，日文名为ドッコラー，它来自希腊语，意为木材。同样地，在它的英文名Timburr中也可以找到木材（timber）的词根。挟木小子的名字里的木材，指的就是它的手持物。从挟木小子的形象上可以看出，它是在工地搬运木材的口袋妖怪。它所搬运的木材，在日文中称为“角材”，指的是四棱木材，也就是断面为四方形的木材。挟木小子的图鉴中提到它有时会在工地帮忙，但它和腕力一样，看起来还有些弱小，不能胜任主要的工作，更接近于辅助他人的感觉，这



▲四棱木材



而且连接、加工等都比较方便，也节约了成本，是广泛应用的一种建筑材料。比起像是新手的挟木小子来说，擎钢力士已经显得专业了许多，力量也增强了。例如在图鉴中提到，它锻炼的肌肉的躯体可以轻松摆平一群职业摔跤手，还能麻利地用钢筋将房子拆除，足见其力量之大。而擎钢力士的德文名Strepoli，也暗示它的身份进化成了工头（Polier），所谓它的原型应该是工地工头。



▲工字钢

一点也可以从名字中看出。挟木小子的法文名Charpenti中，就包含了apprenti（学徒，生手）的意思，说明它还需要锻炼，是个新手。而它的德文名Praktibalk中，也含有Praktikant（实习生）的词根，指代了它并不够专业的身分。从这两个外文名中，我们即可以推断出，挟木小子的原型为工地学徒。

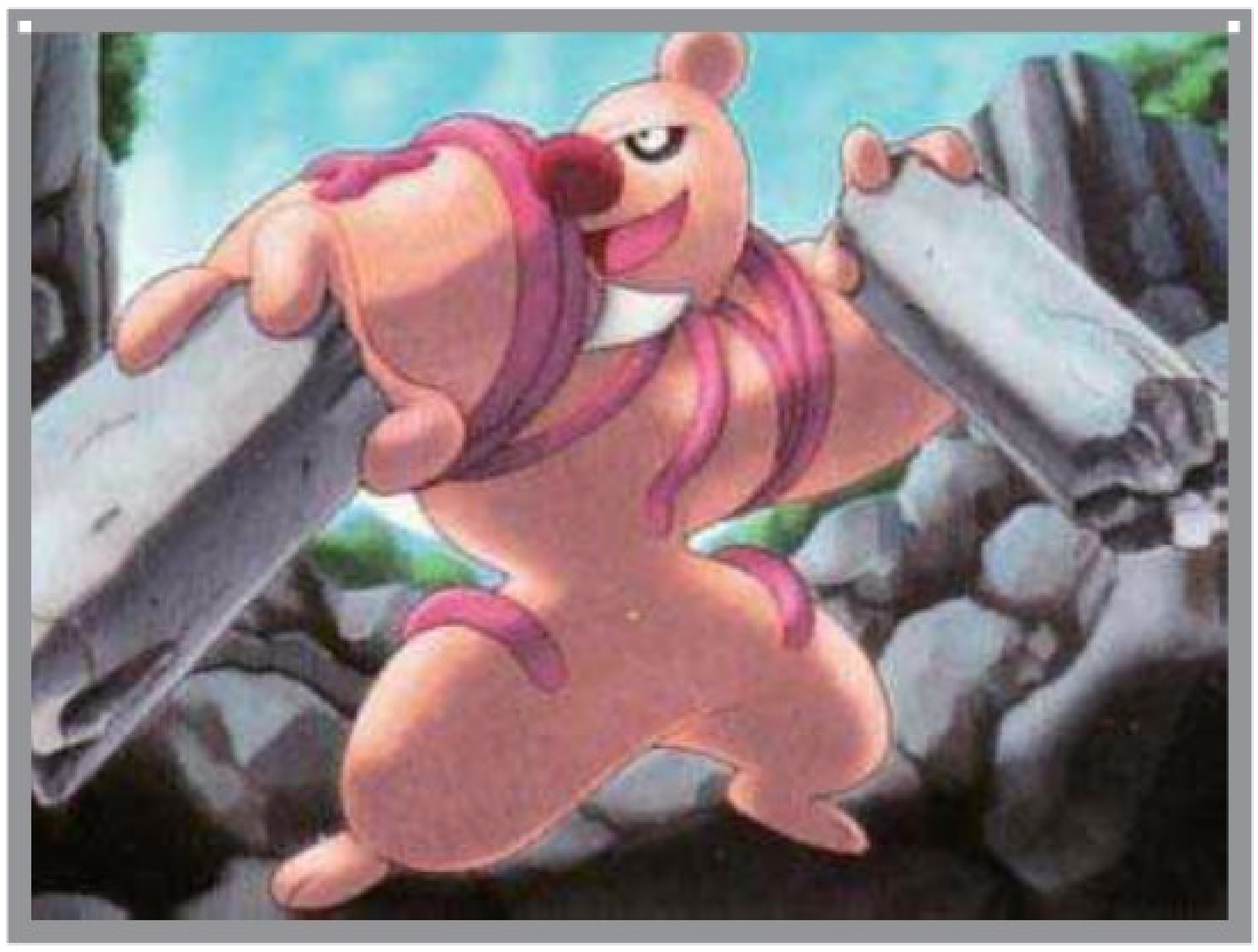
进化之后，挟木小子成为了擎钢力士，看起来就显得强壮多了。擎钢力士的日文名ドテッコツ，基本来自てっこつ，日文写作“铁骨”，意为钢材、钢筋。擎钢力士拿着的钢材，属于工字型钢材，在建筑工地十分常见。这种钢材属于经济型断面钢材，力学性能优良，抗弯能力强，



最终进化双柱力王的设定就比较有趣了，根据开发人员所说，双柱力王的原型是工地的领头人，其实和擎钢力士差不多，也就是工头。它的体力比不上全盛时期的擎钢力士，说明它的形象更接近于上了年纪的工头，这点可以从名字和形象上看出。双柱力王的日文名为ローブシン，前半部分就来自老，后半则来自武神和修缮，其中修缮指的是修理建筑物；仔细观察也可以看到，双柱力王的下巴留了灰色的胡子，说明它上了年纪。虽说体力上输给了第二阶段，但开发人员还说，双柱力王被设定为技术非常高超，只有在必要的时候才会发挥力量的形象。我们不难想到，经过长年累月的工作，年老的双柱力王已经有了高深造诣，技术自然也不低；而比起不谙世事而且精力过剩的年轻人来说，老前辈自然更会圆滑处世，懂得什么时候才使用力量，也是典型的资深老技术人才的写照。另外，关于双柱力王手里拿着的柱形混凝土，在它的图鉴中也有提到。图鉴中说，混凝土的制作技术可能是2000年前由双柱力王传授的。虽然图鉴指的是2000年前，但早在5000年前，就已经有先民懂得利用类似钢筋混凝土的建筑工艺。

虽说在种族上体现不出来，但这一组格斗系口袋妖怪的设计明显比初代的怪力家族显得更加多样化，最终进化的威慑力也不单单是体现在蛮力方面，而且从木材到钢材到混凝土，这一进化本身也是建筑领域的进化。这三段进化给格斗系开了一个技术型角色的开端后，不知道以后会不会还有智慧型格斗角色……





No.535音波蝌蚪& No.536练声蟾蜍& No.537高音蟾蜍

同上面那一组口袋妖怪一样，音波蝌蚪一家也呼应了“回归初代”这一主题。从名字和形象上不难发现，音波蝌蚪一家对应的是初代的蚊香蝌蚪一家。和可爱又正统的蚊香蝌蚪一家相比，音波蝌蚪家族似乎显得有些搞怪。与蚊香蝌蚪一家含有“蚊香”这个设定相同，设计师也为音波蝌蚪一家加入了其他元素，就是“音乐”。

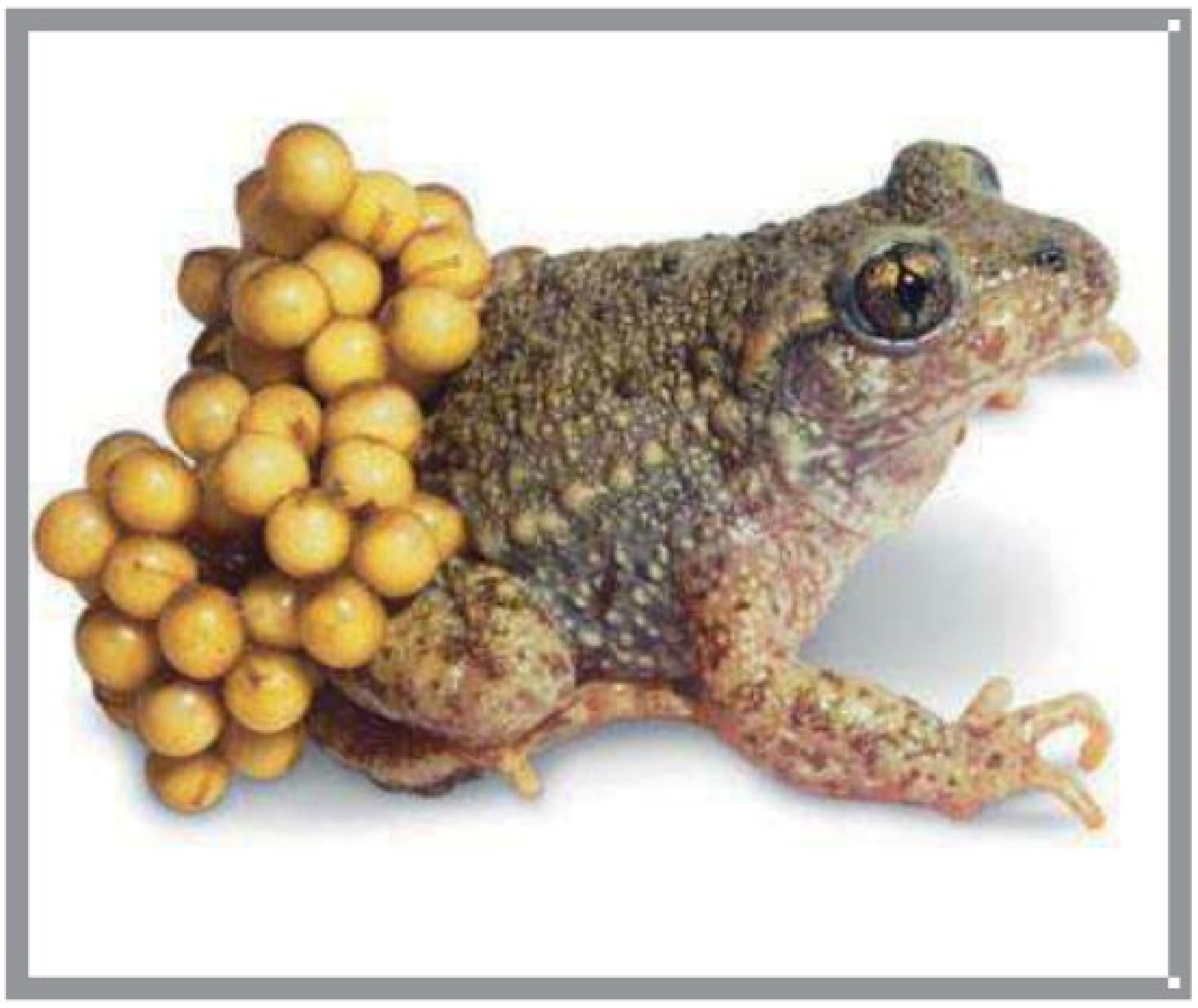



■四分音符


■定音鼓

我们先来看最初形态吧，音波蝌蚪的日文名为**オタマロ**，直接来自**おたまじゃくし**（蝌蚪）和**まる**（球），前者揭示了其原型，后者可能是指代它圆圆的脑袋。虽说初始形态的形象挺简单的，但包含的元素可不是只有蝌蚪。仔细观察可以发现，音波蝌蚪的眉毛很有特色，其实它的眉毛是依据四分音符所设计的；而它的脑袋两边的圆圆的物体，看起来也很像是耳机。不仅如此，音波蝌蚪还能发出人类听不到的音波，且它的英文名Tympole中也含有timpani（定音鼓）的词根，这使得这只口袋妖怪充满了音乐感。

和蚊香蛙不同的是，音波蝌蚪进化以后变成了蟾蜍类，也加入了水属性之外的地面属性。练声蟾蜍的日文名为**ガマガル**，很直观地来自蟾蜍（**ガマガエル**）。与青蛙不同，蟾蜍有丰富的毒腺，表皮局部也有一些疙瘩版的疣粒。而第二阶段练声蟾蜍和音波蝌蚪相比，身上圆圆的物体变大也变多了，这可能就是在指蟾蜍身上的疣粒。因为练声蟾蜍身上有很多疙瘩，所以它的原型可能来自负子蟾蜍。负子蟾蜍又叫苏里南蟾蜍，这种蟾蜍会将泄殖腔壁伸到外面形成产卵带，并弯曲延伸到背上。此时，雄性负子蟾蜍会压着产卵带，把卵挤出，压入皮肤的小窝中，卵则在雌性负子蟾蜍的皮肤窝中发育。繁殖期间，雌性负子蟾蜍背部的皮肤变得很柔软，并形成蜂窝似的穴，看起来就像是无数的疙瘩。除了生物原型之外，练声蟾蜍仍旧延续了音波蝌蚪身上的音乐元素，虽然四分音符眉毛消失不见，但看起来像耳机一样的圆圆的物体仍旧存在。此外，练声蟾蜍的图鉴提到，它头上的瘤一振动，水面就会泛起波纹，地面也会跟着摇晃，这可能


▲负子蟾蜍


▲蟾蜍


▲扬声器

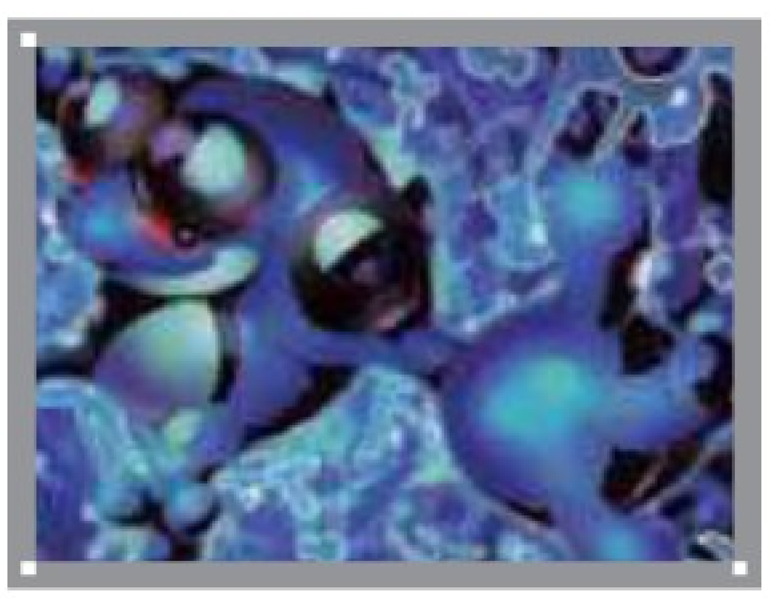




将扬声器的元素也一并混入了。

再度进化之后，练声蟾蜍成为了比起格斗系的快泳蛙来说显得更有肌肉感的高音蟾蜍。高音蟾蜍的日文名**ガマゲロゲ**，与练声蟾蜍一样，同样含有蟾蜍（**ガマガエル**）的词根，此外还加入了**ケロケロ**的词根，意为青蛙叫声。由于身上还是有许多圆圆的物体，高音蟾蜍的生物原型比起练声蟾蜍来说也并没有什么改变，还是继续沿用了负子蟾蜍。只不过，负子蟾蜍其实是一种大多数时间生活在水中的蟾蜍，并不怎么在地面上活动，而这一家子中后两个阶段却拥有地面属性，不免觉得有些特别。同样地，从最初形态就具有的音乐感直到最终形态也一直拥有，高音蟾蜍脑袋上的两个肿瘤较为显眼，可能是在指闹钟。另外，高音蟾蜍的图鉴中提到，它只要振动手上的瘤就可以使拳头的威力倍增，不仅能使对方痛苦不堪，也能粉碎巨岩，这个事实暗示的是共振这一现象。共振，是物理学的专业术语，虽然在高中里就已经学习过，它是指是指一物理系统在特定频率下，比其他频率以更大的振幅做振动的情形。在我们的生活中，到处可以看见共振现象，例如拿两个频率相同的音叉相互靠近，其中一个在发声时，另一个也会跟着发声。虽然看起来共振现象不过如此，而历史上亦有因为共振而造成的灾难：1906年的某一天，在彼得堡封塔河上的爱纪毕特桥上，一支军队因为行军步伐过于整齐，其频率正好同桥的固有频率相同，导致和桥发生共振，最终使桥坍塌，悲剧也由此发生了。高音蟾蜍图鉴中所说的能够破坏巨岩，也是因为有共振的原理在，说不定高音蟾蜍的力量并不足以直接毁坏巨岩，但因为发生了共振才导致巨岩破碎的，而且回过头来看高音蟾蜍和练声蟾蜍的生物分类，能够发现它们都属于震动口袋妖怪。







音波蝌蚪能发出声波，练声蟾蜍和高音蟾蜍通过抖动肿瘤摇晃大地，破坏巨岩，这是在指声音；而它们的形象和名字中，有包含音符，也有包含乐器，这是在指音乐。音乐和声音紧紧相连，将它们结合在一起，可谓是绝妙的设计。



首藤刚志谈《口袋妖怪》

编/果汁　译/子罗

第26回　诞生自口袋妖怪事故的播放准则

尽管受害者数量不多，但NHK过去播放的动画也曾出现与《口袋妖怪》（下文简称《口袋》）一样的问题。而且，这个事实在当时被隐瞒了。倘若这个事件早日公诸于世，说不定《口袋》动画出现问题的那一话就可以在事前做出相应的处理，防止被害者的出现。然而事已至此，多说无用。木已成舟。

事件的原因，简单来说就是动画那种“一闪一闪”的演出方式。这种演出方式导致正在观看电视的观众出现急性光过敏症（注1）。

注1：视觉神经受到强光刺激，转换为脑波传至大脑皮质，最终导致不适、昏厥等病情发作。

其实这样的情况在别的动画也曾出现。不，应该这么说，只要是有强烈快速的明灭表现，不光是动画，其他电视节目与电影也有可能出现这个问题。而迄今为止的电视节目都保持着“只要大家一起看，危险信号也不用怕”（注2）的懒散态度。

注2：衍生自流行语“只要大家一起走，红灯也照闯”，用以嘲讽人们的从众心理。

转瞬间，媒体对《口袋》的严厉非难就平息了。潜藏危险的动画也全部进行了修正。既然《口袋》之外的作品也会出现这个问题，说明与媒体息息相关的电视台也一样有出现这种危险的可能性。于是，媒体就如同风一般拔腿逃跑了。

“《口袋》实在太不走运了。”

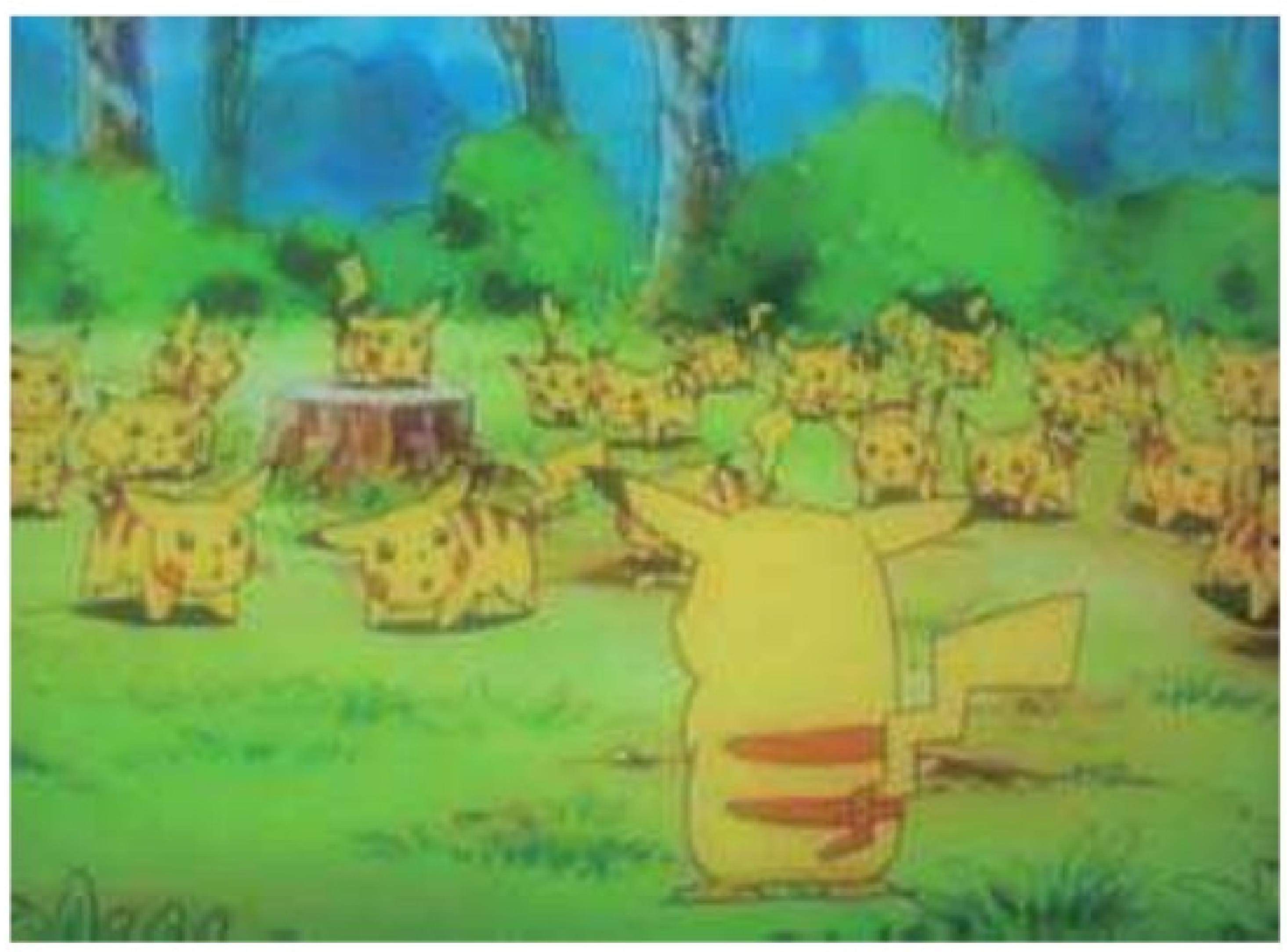
这样的气氛开始蔓延。

然而，也有“真是被《口袋》害惨了。”这种意见。

这种言论并非来自事件的被害者，也不是《口袋》动画的制作公司，而是别的动画公司。实际上，那种“一闪一闪”的效果不但看起来华丽，也能够减少动画的张数，降低动画的制作成本。既然不能继续使用这种表演方式，代表动画成本也将随之提高。

“《口袋》没有错。错的是这种表演方法。而且那也是别的动画一直在用的方法啊。”

《口袋》动画制作方也开始出现这样的论调。



▲播放重开时特地选用了这集“皮卡丘之森”，超人气口袋妖怪皮卡丘扎堆出现，轻松可爱的故事氛围重新吸引了无数观众的目光。

御前殿下的绝境就这么迅速消失了。他打算立刻继续制作动画。对此，观众的呼声也很高。然而可惜的是，《口袋》动画短时间内无法重开播放。因为播放《口袋》的电视剧也变得慎重起来。可问题是，夏天还预定要上口袋的电影版呢。

急不可待的御前殿下在电视剧的许可下来之前，就让动画制作继续下去了。针对这次重开播放，制作方特地选了有许多皮卡丘登场的“皮卡丘之森”这一话。还准备了“终于遇见了呢”这个副标题。至于引起事件的那一话，由于无法修正，就当做没有这回事，从录像带和 DVD 中直接删除。

结果，《口袋》的播放时间从以前的周二改为周四的黄金时段，于 4 月 16 日重新开始。虽然有 4 个月的空窗期，但这次重开的收视率与引起事件的那一集相差无几。

重开的时机也很好。正好在 4 月 8 日，NHK 与日本民间放送联盟公布了“动画等映像手法相关准则”。具体如下：

1. 影像与光的闪烁，原则上需避免 1 秒内使用超过 3 次，特别需留意以下事项:

（1）慎重使用“鲜艳红色”的闪烁。

（2）若在满足条件的基础上仍需要在1秒内使用超过3次闪烁，最多只能5次，画面的亮度变化需控制在 20% 以下。不允许使用此手法超过 2 秒。

2. 对比度高的画面翻转、画面亮度变化超过 20% 的刺激性画面转换，原则上不允许在 1 秒内超过 3 次。避免有规律的特效模样（条纹、漩涡、同心圆等）占用画面的大部分范围。

此外，为了保护观众不受影像影响，观看电视的方法也很重要。因此制定了观看电视节目时，需在明亮的房间，与电视剧保持 2 米以上的距离等预防措施。NHK 与民放连会在今后一起向观众强调“观看电视”时正确的情报。



▲尽管事过多年，绝大多数动画与电视节目仍会反复播放这条注意事项。

在那之后，已经快过去十年了，当时 10 岁的小孩如今也都长成 20 岁，感觉真的已经过去许久。现在的动画开始前会出现“观看电视节目时请保持室内明亮并远离电视机观看”的提醒（也有些电视台没有这幕），正是由于那次事件的影响。

而我自己，也为了让自己能够接受这次事件的结果，在当时思考了许多。

我还小的时候，电视尺寸大多是 14 英寸，而现在大都超过 20 英寸。由于核家族（由夫妇与未婚子女组成的普通小家庭）、少子化因素，很多小孩子都会独自一人专心地观看电视。下午三四点时，只要换个台，就能立刻看到面向小孩子的电视节目。从黄昏到夜晚，外头慢慢昏暗下来，孩子们却未能察觉，继续盯着电视看。眼睛疲劳到极点时，《口袋》开始播放，诸如此类的。

然而，在那次事件之后，偶然住进了与受害者相同的医院时，我却会想，就这样继续在电视平台上播放下去，真的好吗?

受害者本人及其家人，还有当时的《口袋》动作制作人员，当然对那件事无法忘怀，可是，他们至今也仍遵守着上述那些准则吗? 把急性光过敏症当做一种特殊疾病来处理真的没问题吗? 当自己患上急性光过敏症时，又该如何去判别呢? 日落黄昏，孩子们真的能主动弄亮昏暗的房

间吗？说是要与画面保持 2 米的距离，可这究竟是以几英寸的电视为基准的呢？毕竟大人与小孩的视界大小也有所不同。对于四岁的幼童来说，29 英寸就大得仿佛会被画面所吞噬。

如今的电器贩卖店以高清等特征为卖点，把大量的大屏幕超薄电视排满整个区域，用尽全力地推销给买家。只要推行地面波数字化，这种大型电视也会逐渐取代市场。所谓的 Blu-ray 也正式面向市场，展现色泽更鲜艳与更大分辨率的画面。

在这里稍微宣传一下，《魔法公主明琪桃子》（又名《甜甜仙子》）的 Blu-ray 版也要发售了。对于脚本家来说，能发售新版本当然是十分开心的，可作为作品的粉丝，却不知道该放哪儿才好。录像带、LD、DVD……房间会越来越挤。

说来，东京涩谷有 4 家电器贩卖店。啊，当然也有 Donki ○○○这种便宜的店。当我前去其中一家卖场，发现店家还不知该说是良心还是亲切地把大型电视与适合的房间大小一一标示出来了。12 榻以上、20 榻以上等等。可是拥有 12 榻与 20 榻这种大房间的日本人又有多少呢？ 40 英寸和 50 英寸的电视真的卖得出去吗？

顺带一提，跑到其他店时，并没有标出适合的房间大小。店员只是拼命推销产品的高画质有多么优秀。而客人的目光总会被大画面所吸引。大量并排放在一起时，对大屏幕的感觉也会随之麻痹。如果能放进房间，我也忍不住想要入一台这种大小的电视。当然了，这前提还是得有钱。

之前我所阅读的一本电影杂志中，脚本界的泰斗人士“桥本忍”先生曾在《我想成为贝壳》的重拍版电影访谈中特别谈过电影与电视剧的区别。电影一秒为 24 格，而电视剧则是 30 格，这 6 格产生了巨大的差异。比起 30 格，24 格的映像更需要观众集中精神，因此也更容易疲惫，所以



▶2008 年上映的《我想成为贝壳》重拍版电影，由中居正广与仲间由纪惠担任男女主角。

3 小时以上的电影需要中途让观众休息。

这么说起来，小时候我在电影院看过黑泽明导演的作品《七武士》——脚本也是桥本忍先生的杰作，全长度虽没到 3 个小时但也差不多了，中途确实曾停下休息。

那篇访谈的主题，其实是由于电影与电视剧的格数不同而导致表演方法也有所改变，但比起表演方法，我更在意“格数太少会使眼睛疲劳”这一点。

众所周知，日本动画常常会有一秒内连续使用 24 张相同的画面，也就是一动不动的静态画面。而大家要在本来是 1 秒 30 格的电视节目上观看。电视剧是没有休息时间的。有也只是广告，那也是动个不停的画面。

回顾过去，几乎没有超过 2 小时的动画电影。说来惭愧，编写脚本已近 40 年的我，却直到这个时候才茅塞顿开。难道说之所以没有大长篇动画电影，并不是取决于故事内容，而是因为观众会感到疲惫吗？假设桥本忍先生的理论是正确的，那么当观众连续 3 个小时不停观看动画，又会出现什么样的情况呢？

而一直在编写动画脚本的我，是不是令人们在电视上观看了很不得了的东西呢？想着想着，我也不禁“想成为贝壳”了。说不定这也是十多年前那次事件的后遗症吧。

（未完待续）

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。

我很了解金春智子小姐。她是《魔法公主明琪桃子》的核心脚本家之一，由她执笔的《猿飞小忍者》一些情景也让人留下深刻的印象。而作为《福星小子》的脚本家，她也是当之无愧的合适人选。



▶《魔法公主明琪桃子》，首藤刚志担任原案与构成的又一部力作。

说个题外话，我与《福星小子》原作者高桥留美子相识，正是在金春智子小姐的结婚仪式上。我与她之间的介绍人，应该就是《少年Sunday》当时的主编田中先生。

高桥留美子与金春智子的感情很好。

再说个感觉好像也不怎么重要的事情，我与高桥留美子、金春智子其实有一个共通点。我们都爱看棒球，而且都是阪神粉。

今年的阪神实在太悲惨了。而堪称阪神悲惨之最的对巨人战，金春小姐与高桥小姐一起到东京巨蛋亲身观战。那是一场只看运动新闻就能让我掉眼泪的比赛。而身在现场的两人想必也痛哭流涕了吧。

身在东京的阪神粉有一个共通点。

由于阪神没怎么赢过，或许应该这么形容，阪神就算是输也输得特立独行。因此身在东京的阪神粉都是那种抱有曲折的内心、但又对某些事物万分执着的人，所以无论阪神输了多少次，也无法真的舍弃这支队伍。要说《福星小子》的原作者会喜欢哪只棒球队，我也就只能想到阪神了。

至于金春智子小姐，从她的外貌与态度来看，完全想象不到她实际上有多要强。跟她商量脚本的时候就能深刻感受到这一点。而另一位脚本家筒井朋美，虽然与金春智子是截然不同的另一种性格，但也同样很要强。她们就是《魔法公主明琪桃子》与《猿飞小忍者》的两大女性脚本家。如果没有这两人，估计两部作品的整体印象都会与现在的版本大相径庭。总而言之，在我的印象中，几乎没有直接让这两人修改过脚本。

说回《福星小子》的脚本，如果我是这部作品的导演，一定会去拜托金春智子来执笔吧。既然她本就了解原作的风格，那就更应邀请她了。居然在第二部找我来负责，这怎么想都不对劲吧？当时我的心中自然抱有这样的疑问，可问题是，电视台的制作人与原作编辑部都是《猿飞小忍者》的原班人马。换言之，这是在同时了解我与金春小姐的情况下，才来的工作委托。

“原因实在说不清楚，总之你先看看第一部电影吧。”



◀《福星小子》第一部动画电影《爱星球之恋》。

听他们这么说，我观看了《福星小子》的第一部电影《爱星球之恋》。作为一部漫画的动画化作品，电影还是很好看的，可也有

些不对劲。拉姆与诸星当都没了原本的样子。而且也没有女性参与的感觉……简而言之，这就不是金春流的故事，只有角色框架还保留了高桥留美子的风格。作品为什么会变成这样呢，我继续深入了解，发现导演与改编负责人都是押井守。

也就是说，脚本被分镜大肆更改，导致金春小姐大发雷霆，拒绝继续编写第二部电影的脚本。可押井守导演所写的故事框架又被原作者与制作方否定，于是又经历一番复杂的原委，最终这份工作落在了担任“《猿飞小忍者》系列”构成的我的头上。

当时的我正随心所欲地在《猿飞小忍者》发挥，同时着手准备《街角的童话》的动画化，却遇到这种不好拒绝的情况。据说导演所写的那份故事框架将改为友引高校众人自制的电影。后来有所听闻，这个故事框架与《福星小子》第四部电影十分相似，不过我只草草听过大致的内容，并未观看过第四部电影，因此实际情况如何，我也不大清楚。我曾在网络上试着搜索过，发现第四部电影的制作人员名单中并没有押井守先生的名字。这到底是怎么一回事呢？

不过那并不是我执笔的故事框架，自然与我没关系就是了。

我与导演和制作人员应该见过两次面，但并未对导演留下什么深刻印象。隐约记得他一直在聊些不得要领的话题。总而言之，导演从头到尾都不曾对电影剧情发表任何意见。

据他后来所说，在那个时候他已经不打算启用我的脚本了。导演从别人那里听说了关于我的传言后，认为我是个“奇怪的人”，而我也觉得这个导演是个“奇怪的人”，总之大家彼此彼此。

“既然如此，我就姑且先写个故事框架吧。”

结果就变成如此暧昧不明的状况。而在这次磋商后不久，我在涩谷某家主要贩售外国电影音乐的著名唱片行看到了那位导演，但我并未主动向他打招呼。当时那位导演正在犹豫是否购买让 · 吕克 · 戈达尔执导的《阿尔伐城》。



▶《阿尔伐城》日版宣传画报，隐隐透露着诡秘氛围的电影风格。

有过了解的人自会明白，这是法国新浪潮派的首领人物——戈达尔导演的一部罕见的科幻电影。说是科幻题材，但并没有运用任何特摄手法，全程以黑白画面呈现。故事讲述了名为安娜 · 卡里娜的美女在一座类似巴黎的未来城市四处游走，进行类似间谍的地下工作。总而言之，这是一部一言难尽的作品，读者可自行在网上搜索看看。

所谓“新浪潮派”，顾名思义，就是“掀起新浪潮”的意思。在我十来岁的时候，最流行的就是这些新浪潮派的作品，至今仍有许多狂热的粉丝追捧。

在我心中，不好的预感油然而生。

这下子，如果他中意的作品里，再加上一部安德烈 · 塔可夫斯基执导的《Solaris》，可就真完蛋了。光从这两部作品，就足以勾勒出一个对我来说最为棘手的人物形象。

不过，正因如此，我开始明白这位导演的喜好了。

（未完待续）


POKEMEW
青之救助队：赤焰青炎
作者：猫伊 审编：岚、星河 协助：Zrae



前情提要：踩点踩到地图BOSS啦！面对MEGA森林蜥蜴，佐罗亚克桀诺、玛狃拉寒飒几乎全数败退！现在让猴子搬救兵还来得及吗？

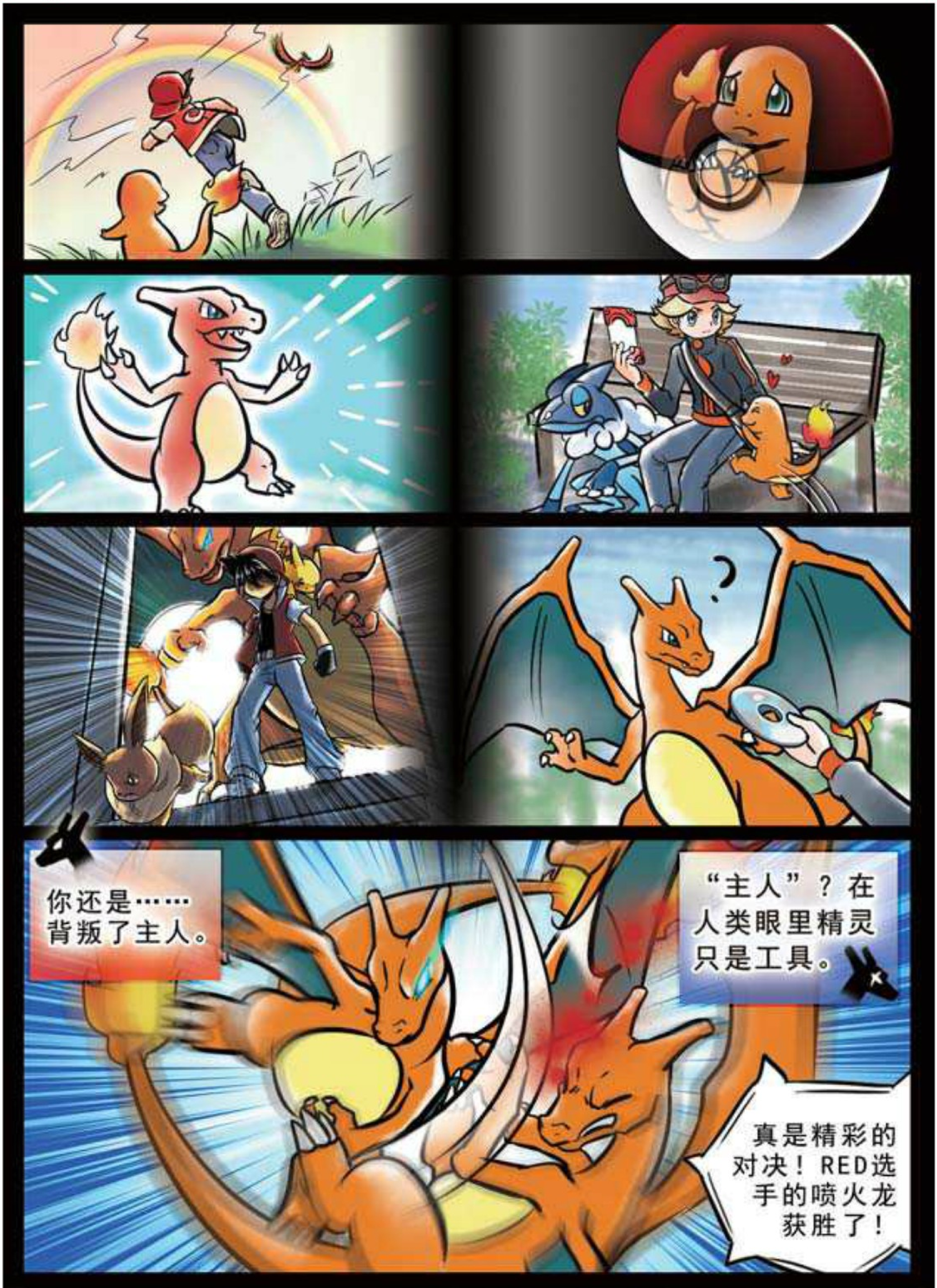


关于本辑封面：这辑是太极构图，表现了两只老喷的纠缠争斗。说起来有意思，MEGA喷火龙X是短翅膀短尾巴的粗壮型，而MEGA喷火龙Y则是翅膀和尾巴都修长的那种呢，眼睛也是互相反过来的。PS：自古红蓝什么的……



Pokémew

说起来在漫画里已经出场过了很多只喷火龙（简直是量产兵好吗），所以想要分辨他们也是挺不容易的……总之黑街的老喷戴的是火焰纹路的臂环，而塔里这只BOSS则是龙翅臂环，并且右眼有疤痕哦。



因为考虑到角色之间对比过于明显的原因，刀疤喷火龙的主人我并没有设定成卡尔姆，而是用了在游戏里选的金发主角（正好也表现一下换装系统嘛）。话说，貌似包括我在内的不少玩家为了快速通关，在博士免费赠送喷火龙时都没有严选个体，而是把他们当做了飞行交通工具……

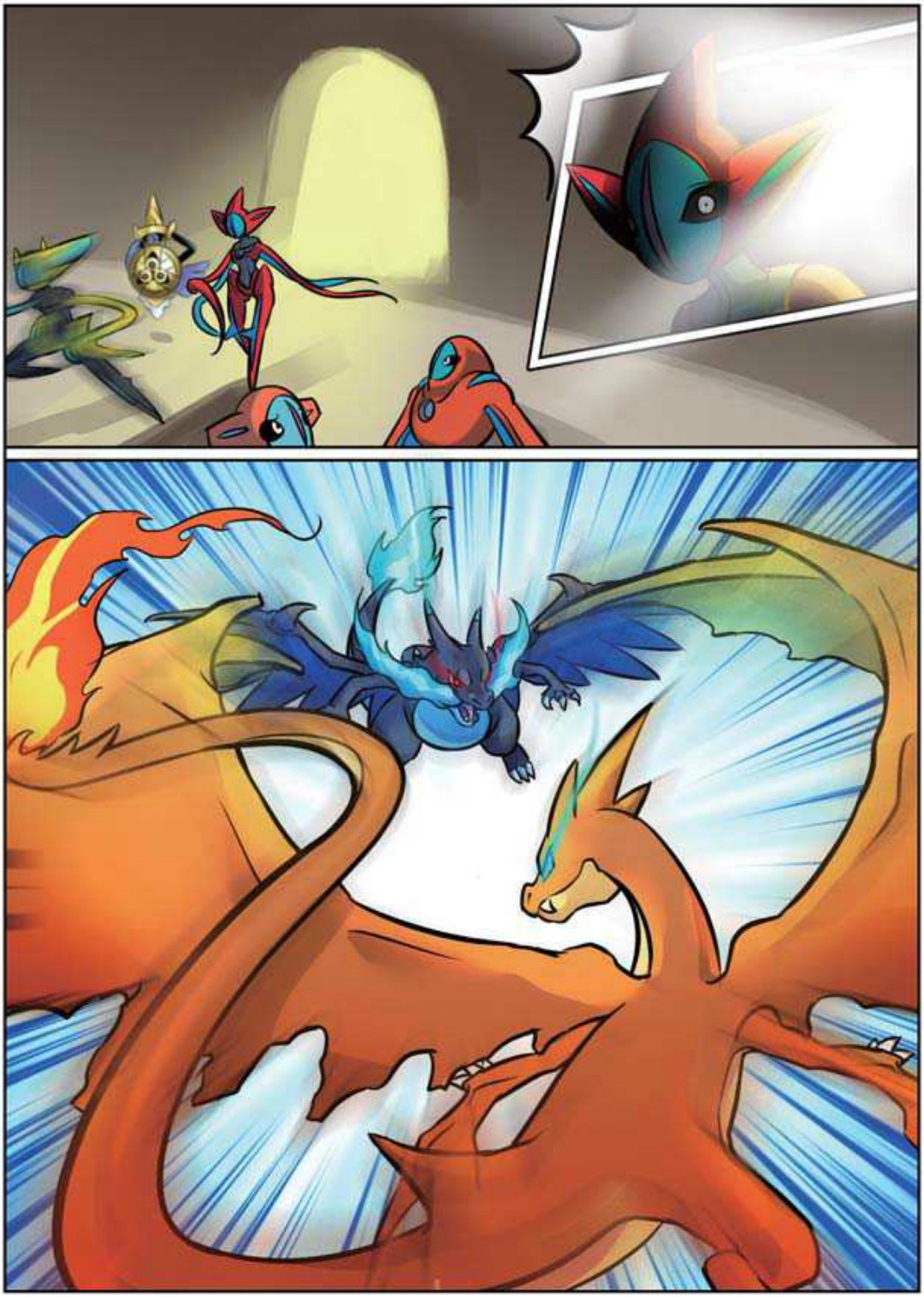


Pokémew

看到米亚雷市的精通塔，不知在孵蛋的各位有没有会心一笑呢？当初我为了孵化一只个体合格的加速特性小火鸡不知在这里转悠了多少回，不知西特伦馆主有没有嫌我烦呢？另外，自从用上了孵蛋专业户火炎鹰，我的喷火龙就压箱底了……



顺便碎碎念一下换装系统。我和好友岚儿虽然分别入了双版本，但初选都是女孩子。漫画里这个金发男孩子是备份了存档之后才重新选的。于是现在就是不停备份存档删除存档的节奏……完全停不下来啊！求资料篇可以选对手的种族！



下编预告：MEGA喷火龙X与MEGA喷火龙Y即将为了各自的理念一决胜负！而匆匆奔去支援队友的铁甲螳螂与蝠蝎又会遇上什么麻烦呢？Let them fight!

主要角色简介







MEGA喷火龙X：在卡洛斯实验室长大的他，既不是一窝小火龙中的大哥，也不是主人的初始伙伴。被当做飞行工具的他，几乎一生都处于被忽视的地位，更在一次偶然的对决中输给了兄长，并且留下了无法治愈的疤痕。虽身为逆族，却始终都憎恨着人类与他们的走狗，毫不犹豫地投诚了伟大而光荣的龙族——哪怕这意味着余生都要被禁锢在不见天日的通天走廊。

小梦的像素图



嗨！大家还记得之前我放出的这张小梦的单人插图吗？这次我把她画成像素图啦！具体的教程在微博有放哦，地址如下：

weibo.com/1219021587/CppbOv5oT

期待大家交作业嘿！

百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKE-MEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者微博：
http://weibo.com/elyoncat

神奇宝贝特别篇

五十一卷简介（下）

文/Horuakuti　编/昴星团

前情提要

等离子团三人组释放出被称之为“来自古代的猎人”的巨大口袋妖怪，使凯路迪欧陷入危险之中。等离子团的城堡从精灵联盟会场底下升起，清洁工新之助等人前来解救被捆绑在十字架上的道馆首领们，对战等离子团七贤人。天王基玛追赶霍德曼而去，其余三天王与波尔托罗斯、托尔涅罗斯、拉恩德伦斯展开战斗。布莱克终于能够驾驭莱希拉姆，并成功将N和泽克罗姆击倒。

本辑概要

想要和口袋妖怪们一起生活下去的信念激励着与等离子团七贤人战斗的新之助等人，经过一场激烈的战斗，终于成功救出道馆首领们。

布莱克在追赶N的途中，遇到正在寻找在战斗中消失的波尔托罗斯、托尔涅罗斯、拉恩德伦斯的天王练武、卡杜蕾雅和式美，卡杜蕾雅告诉布莱克姆夏纳之所以离开，是因为它发现了自己进化的必要，卡杜蕾雅将月之石交给姆夏纳帮助它进化，并让它赶紧回到布莱克身边。

在城堡中，怀特从昏迷中醒来，发现自己在N的房间。照顾N起居的赫蕾娜和帕佩娜告诉怀特N在打最后一战之前释放了所有的口袋妖怪，然而噗噗酱却回到了城堡。N是与受人类残忍对待身心都受到伤害的口袋妖怪一起长大的，因为从小就拥有“听见口袋妖怪心声”的特殊力量而被人们当作怪物嫌弃、疏远，盖奇斯趁机将N收为养子。在盖奇斯的教育下，N的内心只充满对人类根深蒂固的敌意；而当N遇到布莱克时，认识到了“真实”，那些解不开的算式其实正是他不敢承认的事实。在放生口袋妖怪时，N叮嘱它们如果遇到自己喜欢的人类，就和他们一起生活下去。噗噗酱表达了自己想要继续参加演艺的愿望，怀特以BW事务所的名义将它留了下来。

抵挡不住道馆首领们攻击的七贤人混进普通团员中不见踪影，基玛追赶上霍德曼，还没来得及交战，霍德曼便以惊人的速度逃走了。

追赶N和泽克罗姆到城堡中的布莱克发现有两只泽克罗姆，当他看准时机命令莱希拉姆对其中一只泽克罗姆进行攻击时，击中为了保护它的N，这只泽克罗姆竟然是佐罗亚所变，为了帮助N而拼上了性命，随后N怀抱佐罗亚沉入睡梦中。

练武三人终于追赶上波尔托罗斯、托尔涅罗斯、拉恩德伦斯，并展开激烈战斗，基玛发现霍德曼正在高空观望，并试图从风衣里掏出一面镜子，以促使处于高昂状态的三只口袋妖怪由“化身形态”发生变化。

盖奇斯进入城堡，非常气愤地发现N战败，并道出了N就是自己的儿子，所有的一切都是他企图利用N来树立等离子团在民众中的权威，从而鼓动民众解放口袋妖怪，最后达到只有等离子团拥有口袋妖怪的野心。为了抹消N被布莱克打败的事

实，他想要除掉布莱克，并发起了强烈的攻击。充满着必胜决心的布莱克最终反败为胜，并使用“石刃”将试图逃跑的盖奇斯禁锢在石壁中。

波尔托罗斯等三只口袋妖怪并没有发生变化，霍德曼推断这镜子并不是正确的镜子。当他发现盖奇斯被驳倒时，他收回了这三只口袋妖怪，并去寻找有特殊力量的镜子。

怀特找到布莱克，当他们正准备离开时，N醒了过来。怀特向N表达了谢意，是N让她听到了噗噗酱的心声。为了决定自己以后的路，N骑上泽克罗姆后消失不见了。失去对手的莱希拉姆吼叫着，布莱克和怀特感觉到被拉过去的强大力量，与当时光明之石变回莱希拉姆往外解放的感觉相反，这次是往里收缩，它正试图变回石头。为了不被卷进去，布莱克和怀特后退几步。被禁锢在石壁中的盖奇斯目睹了一切，依靠他所谓的盟友的某种力量，竟将布莱克推向了莱希拉姆。怀特眼看着布莱克随同莱希拉姆变成石头，却无能为力。

霍德曼和盖奇斯通过实况播放器取得联系，他们通过联盟得到了各自需要的东西。霍德曼在与各实力派训练师和四天王的交战中获取了他们的资料，他的研究是为了追求将口袋妖怪的力量毫无保留地引发至最大限度。

等离子团城堡中的成员准备离开，一个小女孩收养了一只投球菇，并从赫蕾娜和帕佩娜手中接过有N照片的项链，答应在N回来之前好好保管。

剧情评析

《黑·白》第一部到这里算是结束了，可笔者想说，这结局好坑爹呀。坏人一个都没事儿，好人反倒是栽了进去。好吧好吧，不坑爹如何出续篇呢，机智的编剧。

笔者先和大家说说第一部里的那些恶人。首当其冲的就是等离子团的真正操控者盖奇斯，他将自己的养子N玩弄于鼓掌之中，在他没有利用价值以后果断将其抛弃。并利用莱希拉姆变回石头的时机，使自己逃出众人的控制。怀特因为布莱克被莱希拉姆吸附最终变成石球悲痛欲绝，也就无法顾及到盖奇斯。盖奇斯的野心在这一战中并未被众人抹灭，正所谓野火烧不尽，春风吹又生，在下一部中笔者相信他必将东山再起，再次让合众陷入危难之中。毕竟，他还有他的盟军霍德曼以及他的三位忠实手下。

霍德曼在第一部的末篇才出现，而且极为神秘，到了最后才露出真容。他并不隶属等离子团，似乎只是沉迷于研究如何挖掘口袋妖怪的最大能力。他手中拥有大量传说中的口袋妖怪，四天王单个上竟也不是他的敌手，三位天王联手才对付了他的三只神兽。好在霍德曼手中的镜子并不是可以将三只神兽变换成“灵兽形态”的真实之镜，不然三位天王未必能应付的了。笔者相信在第二部中，他会有更多的戏份，他也必会成为新主角们最大的绊脚石之一。

说了半天的恶人，现在轮到我们的男主角布莱克了。他是继小智之后第二个变成石头的主角。不过与其说他变成了石头，还不如说是被困在石头之中。小智变成石头是因为口袋妖怪的技能所致，而布莱克是因为莱希拉姆重回休眠状态才把他带上了，所以这次应该不需要吉拉齐的力量，只要再次唤醒莱希拉姆应该就可以释放出布莱克。至于如何唤醒莱希拉姆呢？笔者以为怀特带着石头找寻到N，让莱希拉姆和泽克罗姆产生呼应，说不准它就能自然地恢复形态。

下一辑笔者会给大家带来发生在合众地区另一位主角的故事，故事内容同样丰富精彩，敬请期待。

口袋妖怪ORAS

热情与蓝色睿智

绘/秦槙吾　　译/阿鲁

古拉顿＆海皇牙复活!




为了获取古拉顿&海皇牙的情报，欧米伽和阿尔法分别潜入了岩浆团&海洋团。
打倒了基地内的干部并获取情报。
之后两人分别向东、西海底洞窟的方向前进……
在那里见到的东西……正在等待复活之时的到来……
海皇牙！
古拉顿！
以及……
暗中伫立的人影……


我已经收到来自部下的联络了……
你还真是闹腾得厉害呢……
欧米伽君


我名为松藤
如今在你面前的口袋妖怪
为了追求人类的幸福而成立了岩浆团这个组织。
就是即将帮助我们岩浆团以及整个人类进入下一个阶段的
值得信赖的伙伴。
其名为……


超古代口袋妖怪
古拉顿！


オオ
オオ


能来到这里应该相当吃力吧。
从我的基地进入海底，再到这个洞窟……
费这么大的劲……
究竟来这里做什么？
这不明摆着的么！
阻止你们用古拉顿干坏事！


也就是说是为了自己的正义而来？
没……没错！
感觉他的话好难懂……
无聊。
你说什么！
我"为了所有人类"，一直在等待这一天的到来。
都已经记不清等了多久了……
如果你这种低贱的意志
能阻止我远大志向的话……


那就试
试看啊。
我就做给你看！
莲蓬怪！
看到了吧！
双弹瓦斯
思念头锤！


大爆炸！
!!
咔嚓
接下来……
莲蓬怪！


双方该放出下一只口袋妖怪了。
你这家伙，把口袋妖怪当成什么了！
至少跟人类相比，是更加低等的存在。
什么！
难道不是吗？
那么，口袋妖怪对你来说又是什么？
我才没考虑那么多，口袋妖怪对于我来说……


是朋友！
巨沼怪使用攀瀑！
那你刚刚又是在做什么？
对朋友发出命令？


MEGA进化！
MEGA火山骆驼！


人类只会驱使口袋妖怪，将它们当成手脚一般来使用。
!!!
大地力量！


哇！
才不可能有一切都平等的社会关系。
人类跟口袋妖怪一起携手同行这种美好的事……
MEGA火山骆驼，干掉他。
岩崩！


MEGA火山骆驼的特性是……
全力攻击！
那么……演出结束了……
巨……巨沼……
对朋友发出命令吗？
可恶……我……

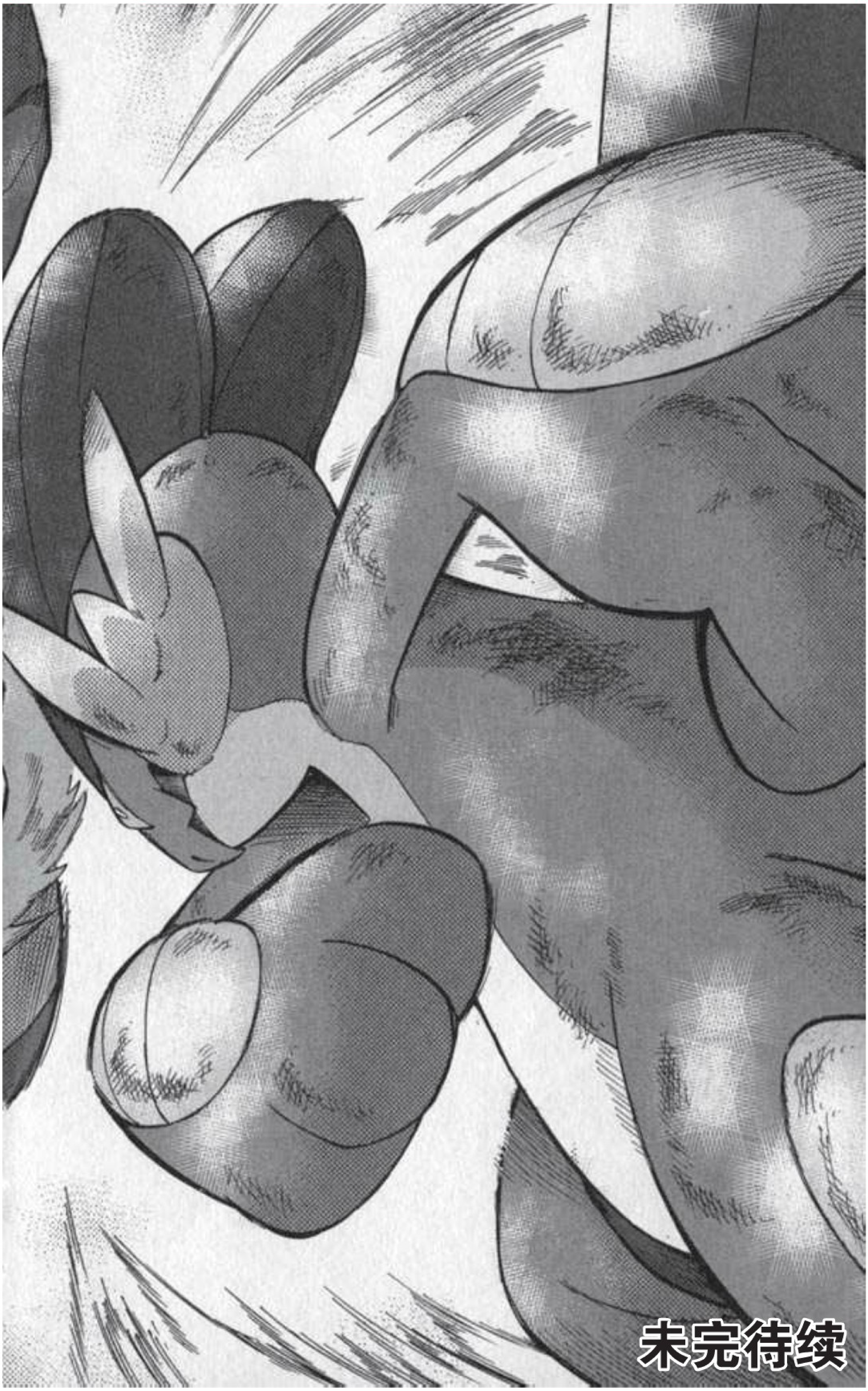

巨沼怪！


好强的力量……
没错……那家伙唠唠叨叨说的一大堆……
根本就与我无关！
你这家伙！
这个世界会变成怎样完全都不关心吗！


正因为有了人类与口袋妖怪共存这种想法
才诞生了这个进化迟钝的愚蠢世界！
完全不觉得。
我和这家伙如今所生活的世界……


绝对是我最喜欢的！
果然如炎给的情报那样
这家伙的思维果然不符合常理……
这个世界还没有简单到能用感情来解决一切！




未完待续

口袋妖怪四格大百科



※接龙游戏跟天鹅的发音相近，『我才不是接龙口袋妖怪啦』这句话的末尾是『ん』，发音为『嗯』。


口袋妖怪甜筒娃娃。
能制造冰粒。
キラキラ
哇，好漂亮……
用这个说不定能引领时尚呢……
树叶时尚设计师叶娘蚕
被冰包裹的树叶礼服！
怎么样，这闪闪发光的……
就如同被压在冰山下一样……


香冰娃娃，一决胜负吧！
我不会输的，看招！
香冰娃娃能够降雪。
可恶！
好痛！
干得不错嘛！
哇！
才不会输！
我比你更快！
什么时候变成玩雪了……


哎呀，是刨冰，看上去好好吃的样子。
冰
好，拜托了，双子甜筒。
能制造暴风雪的双子甜筒。
刨冰礼物！
以此来表达我热烈的爱情！
ビュオオオ
你的爱太冷，太重啦！
四季鹿会根据季节变换体毛的颜色。
混在野草中难以区别。
要把接力棒交给四季鹿！
接力赛！
你躲在草丛里我怎么找得到啊！


口袋妖怪电飞鼠。
张开膜能在空中滑行!
不要把我当成风筝啊!
口袋妖怪芽角鹿。
角上长的花草会根据季节不同发生变化。
春
夏
秋
冬
咦?
那……那种角从来没见过!
难道是新种类的芽角鹿!
原来是粘上了棉花糖啊!


口袋妖怪铁骑虫。
拥有锐利长矛般的双手
正在修行贝壳剑术的小球獭。
剑道的极致么？
应该是遇到不利的对手也勇敢面对吧！
好！
我也要勇敢面对！
首先是面对不喜欢吃的蔬菜……
那个……这种事不用勉强啦……


口袋妖怪步甲虫。
今天也要追赶宿敌铁盔虫的脚步……
那个谁。
我需要你的帮助！
擅长施工的挟木小子。
不要把我当扳手来用啊！


口袋妖怪
球桶菇。
双手是长得像精灵球的伞盖。
会引诱猎物上钩。
遇到的时候
不要当成太阳伞！
口袋妖怪
投球菇。
长得像精灵球的模样。
有伞盖的口袋妖怪。
遇到的时候
不要当成椅子！


口袋妖怪布伦水母。
右边是布伦水母一家。
我去打个招呼吧。
什么也没有啊？
哟，你好。
原来今天是在斜上方向啊。
不要连家都漂浮起来啊！
口袋妖怪普露水母。
家住海底。
欢迎光临。
海底怎样啊？
太漂浮不定了！


口袋妖怪小电蛛。
吸附在口袋妖怪的身上。
吸收静电。
パチ
吸
锵
怎么连果汁也吸啊！
吸
口袋妖怪翻车鱼。
好痛啊，脚抽筋啦！
发现受伤的口袋妖怪后
就会把它们送到岸上。
ザザ ザザ ザザ
得救啦！
谢……谢谢了！
无人岛
额……
这……


接力赛跑！
我要第一个跨越终点线！
口袋妖怪电狼蛛。
会喷出带电的白色丝线
不要拿带电的丝当终点线啊！
不要紧吧，我这就帮你治疗……
不要用带电的丝当绷带啊！
口袋妖怪铁刺种子。
虽说身体布满了铁刺……
感到危险时会将铁刺喷射出去。
但也不会因为一点小事就喷射出去啦！
口袋妖怪细胞团。
我做了美味的蛋糕，给你吃。
哦，那我就不客气了……
之前做的咖喱蛋糕
谁都不肯吃这个……


口袋妖怪钢齿轮。
两个身体相互咬合着转动。
不要把我当成陀螺来玩啊！
くるるるる
会喷出带电丝线的电狼蛛。
不要用带电的丝啊！


口袋妖怪铁盘坚果。
挥动尖刺般的触手
能破坏岩石！
更可以！
当成游乐园的设施。
每次10元


口袋妖怪复合齿轮。
能从回旋的核心发射出能量球进行攻击！
グルルル
更可以！
当成游乐园的设施。
你也这样哦！
ぐるるる
每次10元
口袋妖怪三齿轮。
能将小齿轮发射出去进行攻击！
バチーン
去吧！
顺手把DVD给还掉。
出租屋
碟已收到，谢谢惠顾。

万代Pokemon Palmo模型评测

——泽尼亚斯&伊维塔尔

大家好，随着漫长的等待，暑假终于来了，而笔者六·一时在亚马逊购买的模型也终于到了，对于这份迟来的六·一礼物，笔者就在这里和大家一起分享一下吧。这次的模型依旧是万代的Pokemon Palmo（口袋妖怪拼装模型）系列，这个系列的模型拼装简单，不需要什么专业的模型知识，款式也非常多，大多是剧场版里出现的人气精灵。好了，闲话不多说，下面让我们进入正题——泽尼亚斯和伊维塔尔的模型评测。

文/口袋精品工作室 sy　编/马修



盒子的正面分别是两款模型成品的效果图，泽尼亚斯的周围是一圈炫光，伊维塔尔则是围绕着红色的火焰，非常的华丽。（这就是加特效？）盒子的右上角是这两款模型的编号，泽尼亚斯是33号，伊维塔尔是34号。盒子的侧面是模型可动关节的展示以及一些注意事项。

相比这个系列之前的大部分模型而言，这两款模型的包装盒要大了许多，几乎是之前的两倍大。

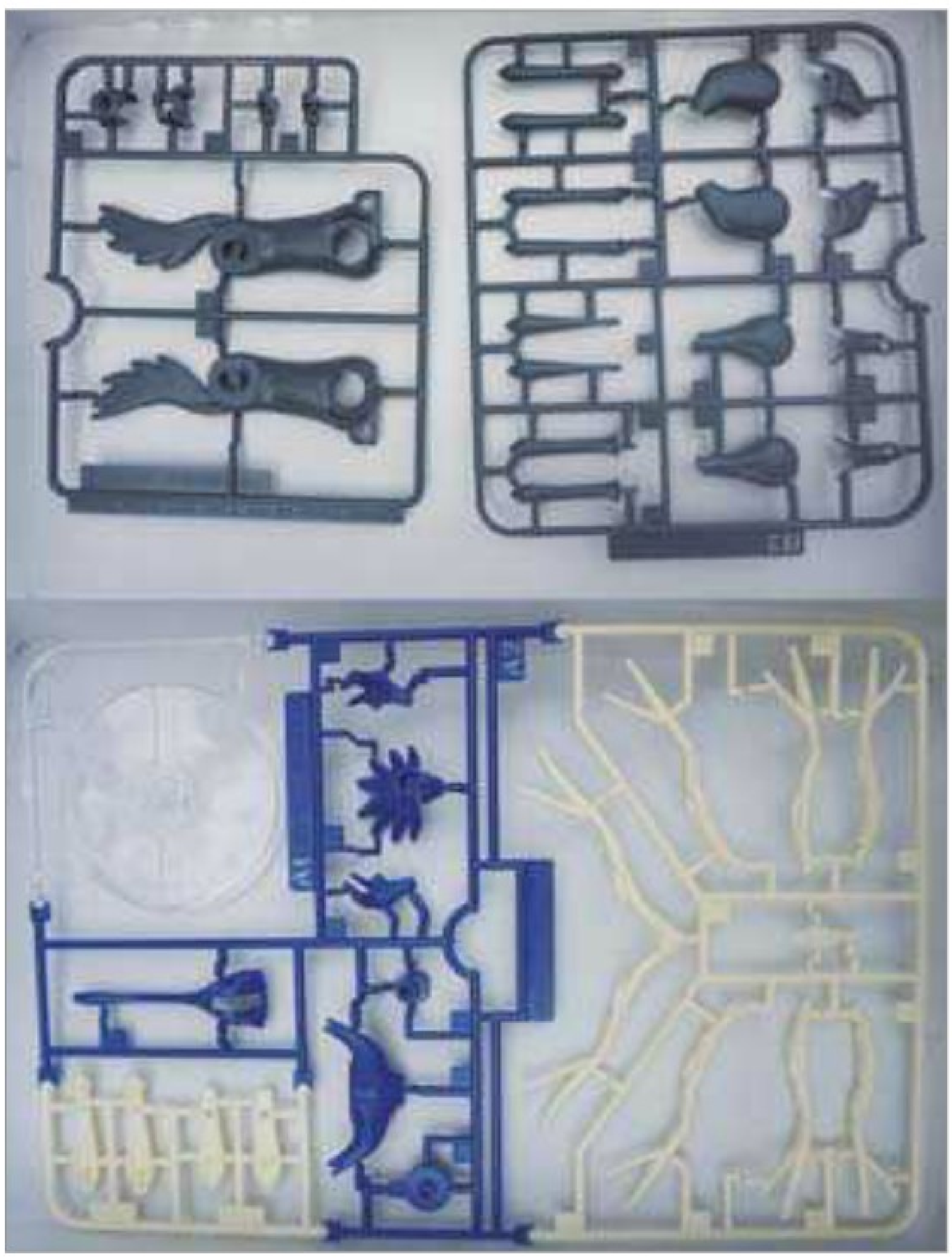


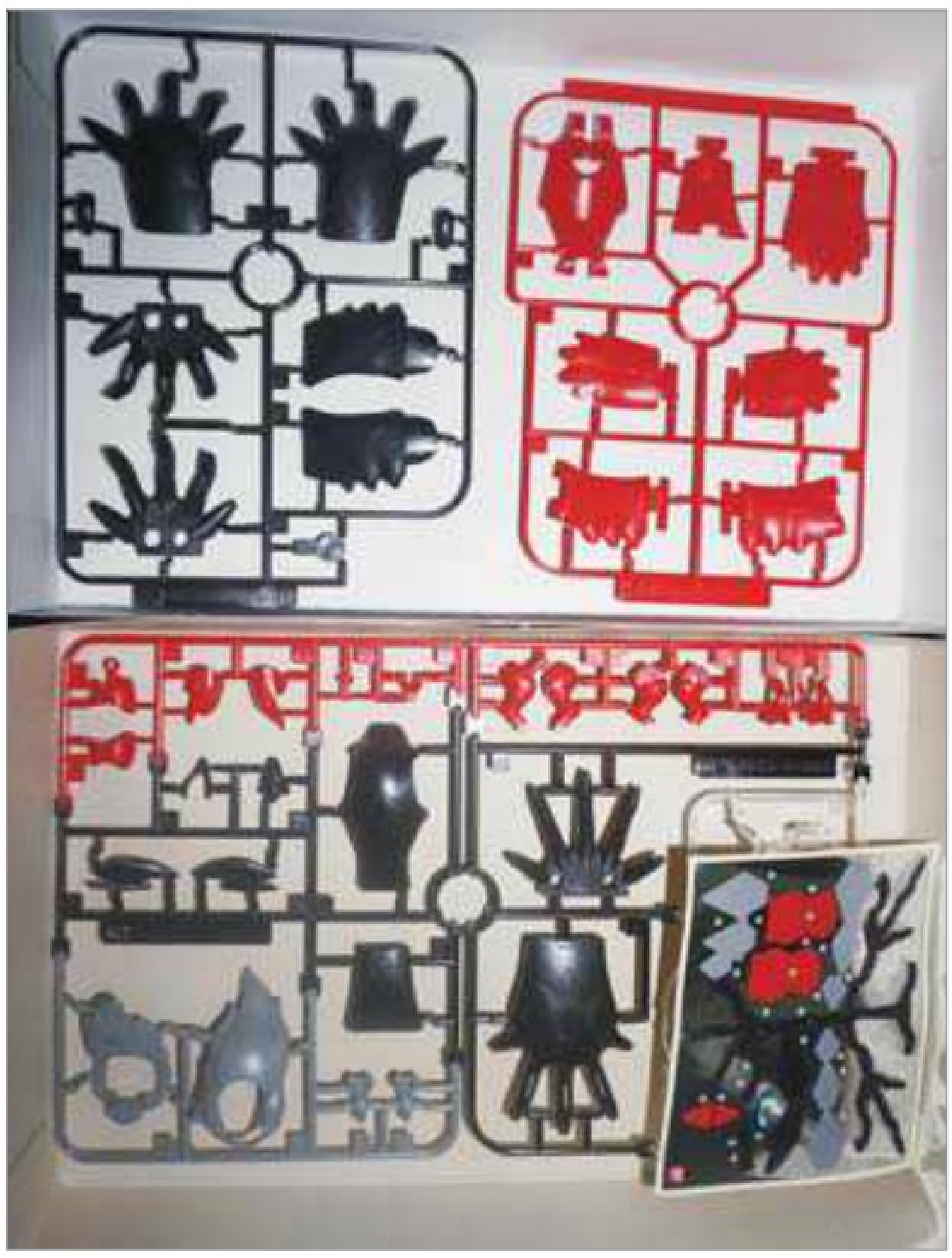






打开盒子后出了两包零件外还有一份日文的组装说明书和一份中文说明书，中文说明书上附带有中文日文对照表。中文说明书大概就是买正规进口模型的福利吧，虽然没啥用……





虽说包装非常的大气，但拆开包装后里面的零件并不多，只有一板大的和两板小的，外加一张贴纸。

包装的内容就是这些了，下面带大家来体验一下拼装的过程。

拼装

泽尼亚斯



先来拼装泽尼亚斯，首先是头部和角的零件，零件并不多，把角按顺序拼装上去后，再安上面部和头顶的零件即可。其实这部麻烦的是给角贴贴纸，每一只角都要贴三张贴纸。



拼好后就是这样子，不得不说泽尼亚斯的角确实够华丽的。



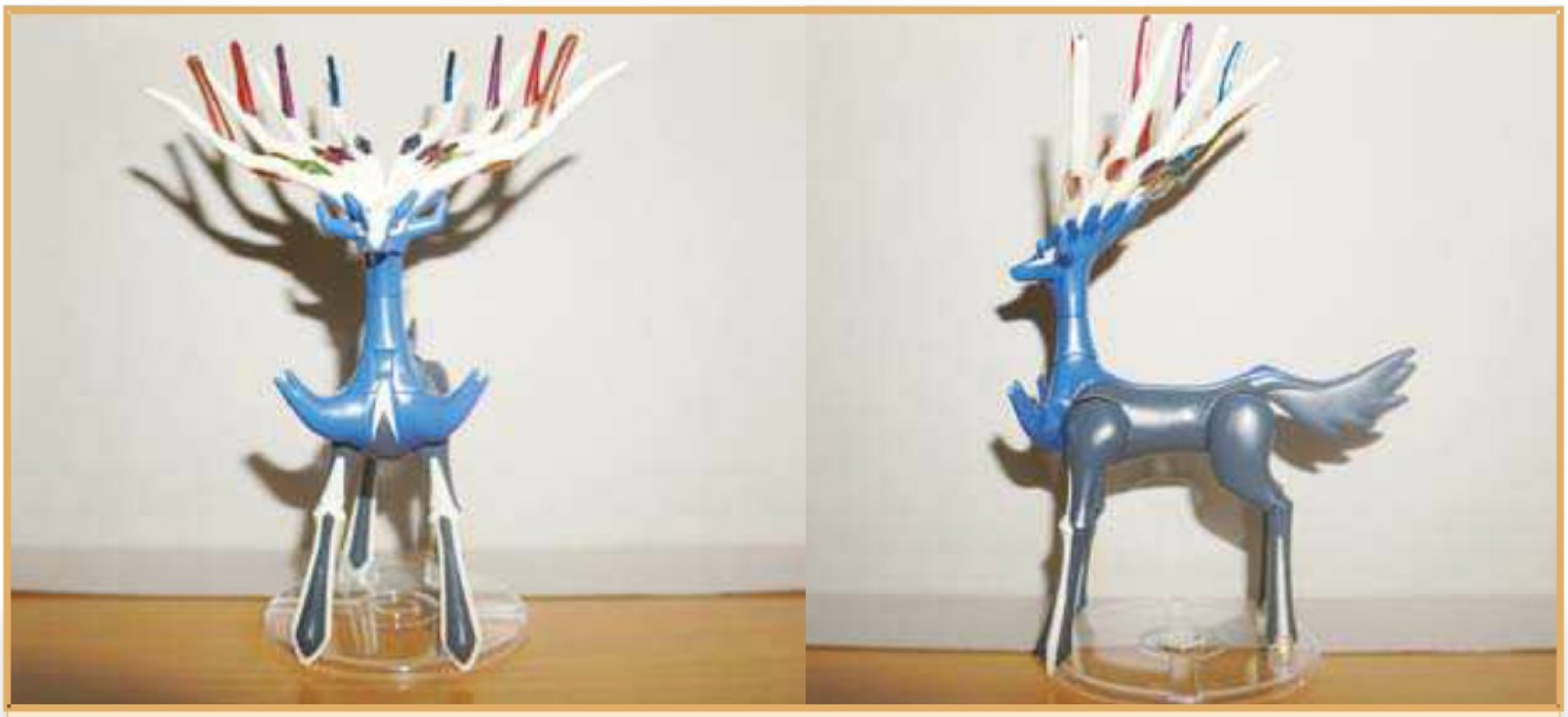
接下来是躯干的零件。其实图中两片最大零件基本已经把整个躯干表现出来了，但并不是说边上的小零件没用，这些小零件是可动关节部分的零件，可不能忽视。



躯干拼好后和头拼在一起就是这样了，这里可以看出泽尼亚斯的角都快和躯干一样长了。



最后是四肢部分的零件，零件较多，拼起来就像图中那样。



把四肢都装到躯干上就完成了。支架取下来可以直接用，可以固定泽尼亚斯的两只后脚。



泽尼亚斯的模型可动关节有脖子和四肢，前腿的可动关节比后腿的可动关节多了膝盖。这些可动关节配合支架可以让泽尼亚斯摆出许多造型。

伊维塔尔



头部零件就是这些，按步奏拼好即可。要注意的是伊维塔尔的嘴里要贴两张贴纸（虽然贴不贴都是红色），笔者当时拼的时候没注意，到最后全部拼好了才来贴贴纸……



尾部的零件都是大块的零件，拼起来很容易。黑色条纹是贴纸贴上去的，这里就要非常细心地贴了。



翅膀的零件和尾部的零件类似，拼好后和尾部可以摆出个“Y”字（误）。



爪子和躯干部分的零件。这里的零件中脚底的零件是灰色的，但是伊维塔尔这部分只有指甲是灰色的，所以这里要用贴纸把除了指甲的部分都贴起来，一不小心就会贴歪，麻烦……拼躯干的时候要把翅膀和尾部都卡好。最后把拼好的头和爪子装上去，就完成了。伊维塔尔模型的支架是需要拼装的，有三个零件。







伊维塔尔想要摆造型的话，一定得依靠支架，除了正着摆外，还可以像图中那样趴在支架上，虽然不是很稳……可动关节有两只翅膀和尾部各两个，脖子和嘴的可动的幅度不大，所以摆出的造型区别也不是很大。

展示

只是看了拼装过程和部分造型展示，想必大家都还不过瘾吧？接下来就带大家到室外去体验着两款模型的魅力（照片拍得并不专业，大家看着开心就好了）。



散步中的泽尼亚斯



野生的[illegible]尼亚斯出[illegible]



在[illegible]中奔跑的泽[illegible]



飞翔的伊维塔尔



[illegible]





泽尼亚斯VS伊维塔尔



泽尼亚斯&伊[illegible]斯的三家

模型拼装使用注意事项

1.这两款模型的使用年龄限制为8岁以上，小零件较多，加上模型比较脆弱，家里有小朋友的话，一定要特别注意。

2.取零件的时候一定要小心，不要用蛮力。取下后一定要把连接处清理干净，必要的时候可以用砂纸打磨一下，不然在拼装过程中可能会划伤手，拼装好后可动关节也有可能被卡住。

3.拼装过程尽量按照说明书上的顺序进行拼装，这样不容易弄丢零件。笔者这里为了更整体的展示拼装过程，把一个部位全部的零件都拆下来才开始拼，大家别学啊。

关于入手方式

除了实体店购买模型，以及淘宝网网购外，这里给推荐另外推荐一个网购方式，那就是之前提到过的亚马逊购物。到亚马逊中国的官网上搜索“万代精灵宝可梦拼装模型”即可。在亚马逊网站上购物质量非常有保证，毕竟卖家就是亚马逊。而且卖的物品是正规进口的，附带有中文说明书，如果是没有接触过模型的人，有中文说明书，组装起来会容易一点。缺点就是配送时间较长，价格较贵。价格方面的问题可以多关注亚马逊的网站，亚马逊经常会有打折活动，如果有心仪的东西降价了就不要错过哦。

《口袋抓取方块》攻略·续4



文/马修

大家好，欢迎来继续挑战和总结《口袋抓取方块》，说起来最近经历了几次更新之后，本月的《口袋抓取方块》由于在系统已趋于成熟，因此没什么大变动。而在攻略之前，则先说说有关本作的一件事。

有关《口袋抓取方块》的一些消息

《口袋抓取方块》移动版

早先任天堂曾专门召开网络发布会，提出了接下来进军手游的计划。现在，官方正式的首款登陆移动平台的游戏，正是《口袋抓取方块》。系统上完全相同，画面上，由于手机为单屏，所以在手机版中，野生口袋妖怪信息部分、即3DS版上屏，则和战斗部分、也就是3DS版的下屏部分等宽。玩惯了3DS版的可能要适应下。移动版在2015年内发售，而公布消息的当天也公布了该作的试玩版，不过只有1万个名额。所以现在即使安装了该试玩版，也无法登入游戏了。想用手机玩的话，还是期待正式版吧！



▲游戏画面，相比3DS版，口袋妖怪信息部分的画面显得小了些。



▲关卡显示，改为了上下走向。



▲MEGA进化。



▲便利简单而又直观的操作。

官方密码

随着口袋妖怪俱乐部的“口袋抓取学园”页面开设，官方便开始在此公布密码，目前的密码是06150503，输入后可获得3个回合数+5，到9月14日以前都有效。

口袋抓取攻略

这次来看本辑的抓取攻略，和以往一样，本辑期间，官方仍维持着每周的活动，此外也有流程关卡的更新，按照惯例，我们这次还是从流程关卡开始。





流程关卡

201.巨嘴马

总回合数：15

攻击方式：2 回合倒计时，石化攻击

开局就有些石块，但只要以同时消除右上和右下的起始消除来开局，版内的所有石块都可以一回合消除掉。虽然皮厚但实际收服率很高。

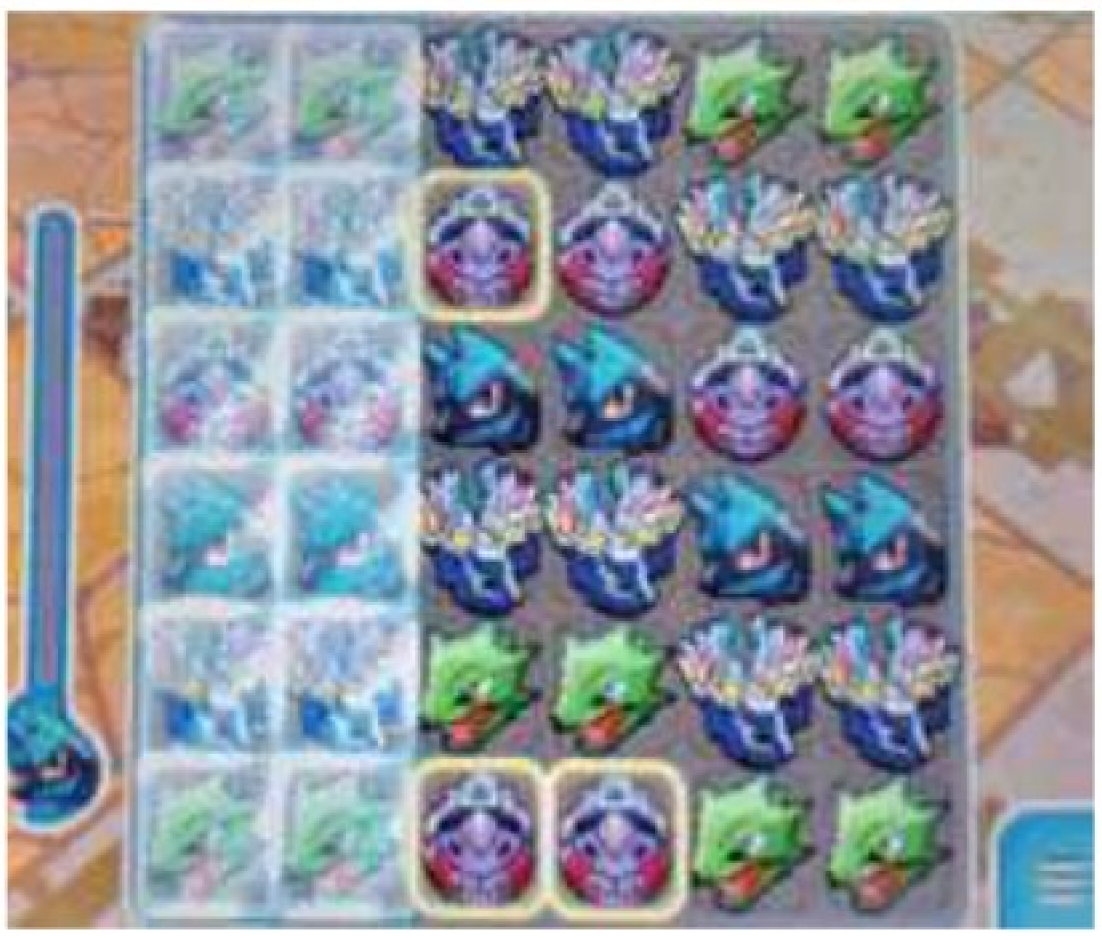
202.玛狃拉

总回合数：18

攻击方式：1 回合倒计时，屏障化攻击

开局看起来挺难的一关，通过左边第二列和倒数第二列的消除，可以将场上的一列屏障全部消除掉。而对于这种讨厌的屏障攻击，克制属性又可以一打一列的卢





卡里奥无疑是最佳的MEGA选择。整体上难度并不高。

203.冰船兽

总回合数：26

攻击方式：每回合都对一行方块进行屏障化攻击

因为冰船兽每回合都会进行攻击，又是非常讨厌的屏障化攻击，因此MEGA精





灵当然还是建议选卢卡里奥，此外就是建议使用道具干扰防御，来将其直接封住10回合行动，因为回合数充足，因此，即便只是在10回合内完成MEGA进化，接下来的战斗的难度也会因此而大降。

204.豪武战鹰

总回合数：8

攻击方式：倒计时 2 回合，对上方两行进行石化攻击

建议用MEGA巨头冰怪出战即可。虽然战鹰的攻势凌厉，但只要我方坚持到MEGA进化，结束也就一两回合的事。





205.钢钻鼹鼠

总回合数：30

攻击方式：倒计时 2 回合，石化攻击

开场时的石块多到影响消除节奏。不过难度也仅在于此，钢钻鼹鼠的攻势不算凌厉，而石块又比较容易削减，所以这一战以MEGA巨头冰怪开场即可。



206.烈火蛾

总回合数：14

攻击方式：10 回合开始召唤 3 个同类，每 3 回合一次。

前10回合无任何攻击，10回合之后的攻击效果影响有限。这关的关键在于：消除一个石块后，其他列的烈火蛾方块即通过石块消除而下落形成新的消除，继而消除旁边的石块，如此可以将场地中间的一行石块一回合内全部消除掉。由于本关版面内没有其他石块，因此相对于属性克制但MEGA技能无用武之地的化石翼龙，使用MEGA快、形成连锁强力的耿鬼的效果会更好。

207.剑盾魂

总回合数：14

攻击方式：开场 / 倒计时 5 回合后铁化攻击，倒计时 2 回合铁化攻击

剑盾魂在本作中的属性为钢，所以MEGA卢卡里奥正好可以克制它。这一战除了剑盾魂本身的铁化攻击，场地内还有双剑魂乱入——这是必出干扰，如果玩家用双剑魂，会出场其他攻击力更低的钢系精灵。总之很有难度，不用道具的话过关可以；但想收服，最好把减场地方块类型的道具也带上。





208.雷斑马

总回合数：10

攻击方式：5 回合开始，每回合石化一列。

3只精灵出战的战斗，由于目前还没有地系的MEGA精灵，所以推荐MEGA进化和连锁消除效率都最高的耿鬼做MEGA。场地内石块很多，石块落下后又是铁块。虽然如此，但雷斑马的石化攻击将铁块覆盖后反倒有助于捕捉，加上3只出战总方块数少，MEGA进化后很容易当回合结束战斗。不过雷斑马的实际捕捉率比较高。





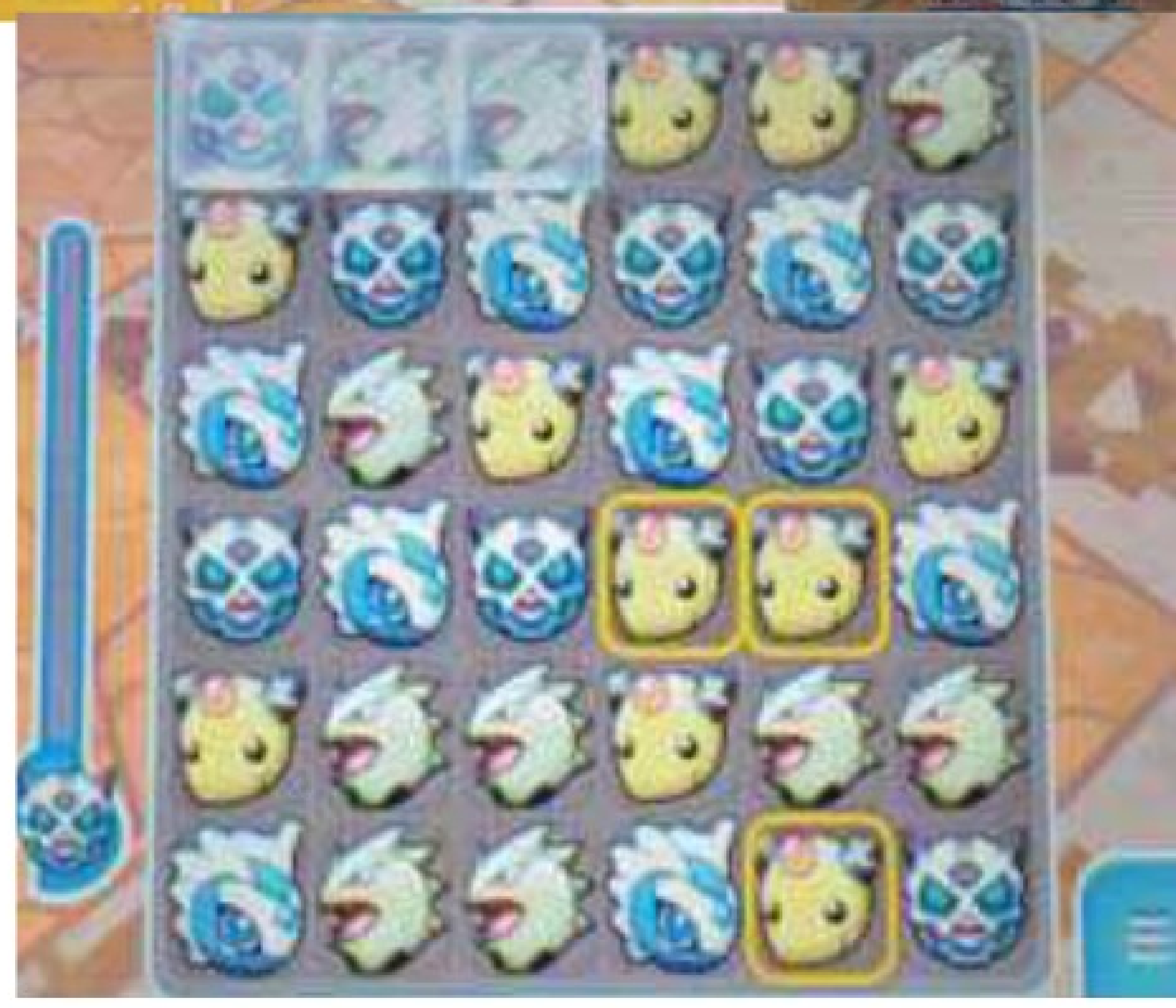
209.血翼飞龙

总回合数：18

攻击方式：开场时对左上三个屏障化攻击后，倒计时 2 回合将三个方块屏障化，

血翼飞龙的攻击密度不算很高但干扰非常大。本作中血翼飞龙的属性为飞行，所以MEGA精灵选择很多，推荐建议带上MEGA电龙。因为MEGA化石翼龙对于屏障化攻击完全无能为力；而巨头冰怪面对屏障化的方块又会有盲点，因此随机攻击的





MEGA电龙反倒更合适。而且这一战推荐使用封锁对方10回合行动的道具，可以大大减轻己方的消除压力。

210.MEGA大力甲虫

总回合数：25

攻击方式：倒计时 5 回合后，将两个方块





石化；然后每回合对 4 个方块进行石化。

流程关卡久违的MEGA精灵BOSS战了，开场版面内的石块极多，而MEGA大力甲虫在第一次石化攻击后，后面密集的攻击也对连锁的影响较大。加之场地内有必然出场的虫系精灵干扰，所以这一战的连锁难度相当高。推荐化石翼龙做MEGA精灵并使用道具令其开场便MEGA进化，这样便可以以极高的石块消除效率来作战了——尽管如此，由于场地内还有虫系精灵干扰，因此每回合前也还是要细致观察，尽量做到每回合都三连消除，这样方能将其战胜。

活动关卡

这里同样收录上辑以来的一些活动，包括已经过期的，而之所以收录这些，是因为希望能给以后类似的战斗带来启发。

迪亚路卡

总回合数：25

攻击方式：—

这一战的难度主要是在于大面积的铁化和屏障化的开局双重干扰，而破此种开局，最佳的方法便是让血翼飞龙开场MEGA进化，尽管属性不利但却还是会让战斗大大轻松。



MEGA水箭龟

总回合数：17

攻击方式：—

官方的MEGA石排名活动，本身没什么强力攻击，真正要面对的是网络上的所有与自己水平相当的玩家们——这种活动说白了和一般端游的PK差不多，都是通过玩家间的战斗来使玩家更多地购买道具。不过两周一次的频率也不算高，大家可以在平时多刷喵喵的37关来赚取金币，以备活动和新关卡中购买道具。



玛娜菲

总回合数：12

攻击方式：倒计时 2 回合，屏障化攻击

450万下载量达成纪念关卡，攻击频率较高而干扰相当大，主要应对手段还是用干扰防御束缚其10回合行动。

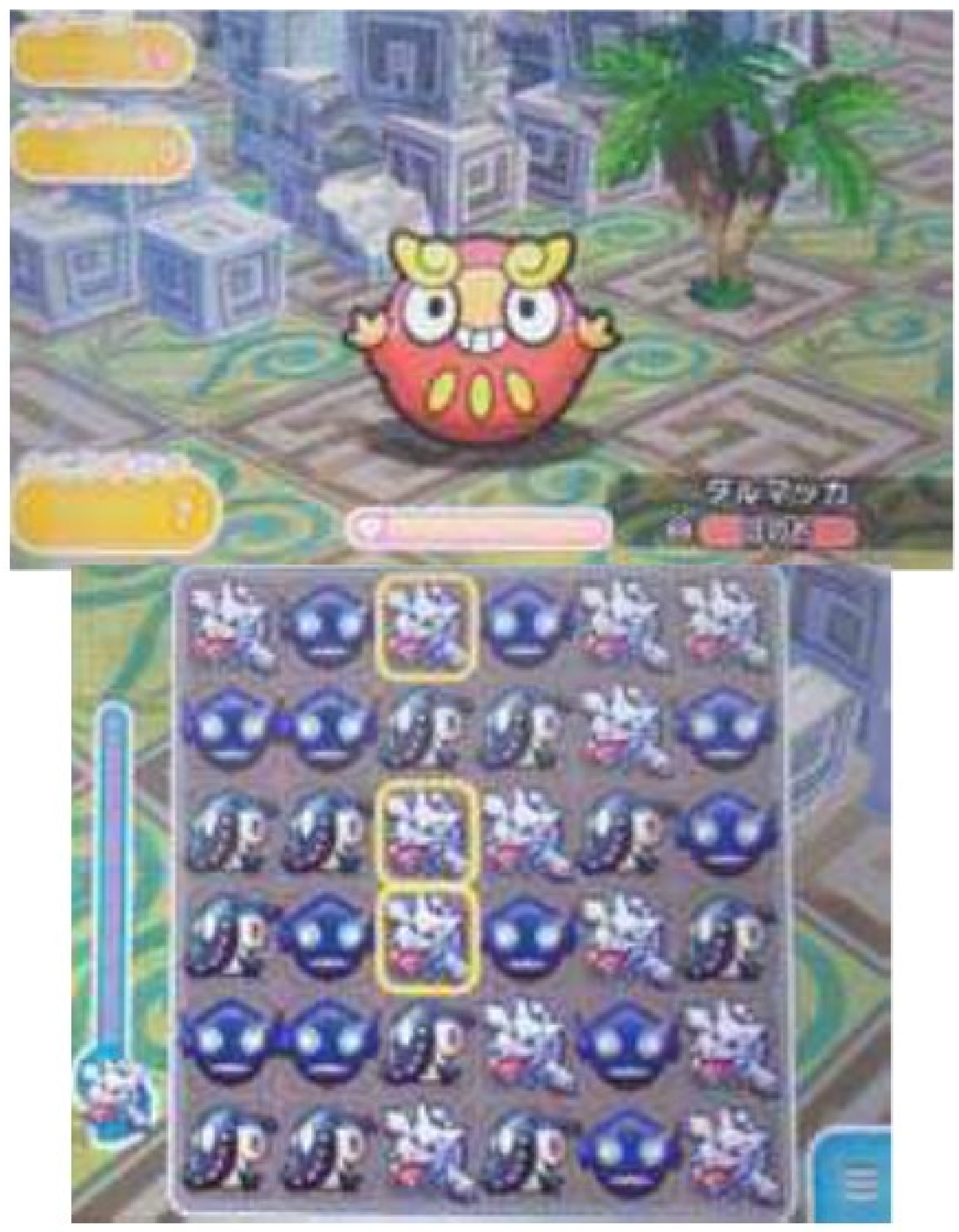




狩猎乐园（第二弹）

狩猎乐园活动关卡的第二弹，也是5只精灵随机出现，本次的5只是达摩娃







娃、达摩狒狒、落雷兽、雷电兽和惊角鹿。从这些精灵们的属性上来说，用地系能对其造成最大面积克制，而耿鬼的MEGA进化和连锁效率都非常高，因此也推荐做MEGA精灵——即使碰到普通系的惊角鹿属性不利也没关系，只要维持高连锁，自有其他两个强力精灵对惊角鹿发动攻击。如果最后只剩惊角鹿的话，还可以组成专门针对普通系的全格斗系队伍去挑战。

MEGA雷电兽

时限：1 分钟

攻击方式：—



官方刚刚结束的MEGA挑战大赛，时限是1分钟，和MEGA水箭龟一样，如果对自己没信心，就把能用的道具都用上。精灵则是耿鬼+地系即可。

吉拉齐

总回合数：14

攻击方式：每回合都进行屏障攻击

七夕纪念活动精灵，其特殊之处在于每天只能挑战一次，4次之后便不再出现。吉拉齐的攻势十分猛烈，不用任何道具甚至会觉得难于招架，加上每天只能挑战1次的设定，



因此建议对吉拉齐使用开场束缚行动和开场MEGA进化两个道具，MEGA精灵则用卢卡里奥，如此，开场两回合就可以将场地内的屏障全部消除，5回合差不多就可以结束战斗了。不过保险起见，在使用道具后，还是要留足5000金币来作为升级高级球的备用钱，毕竟这挑战的时限性太强了。

暖暖猪

总回合数：18

攻击方式：倒计时攻 4 回合后石化，2 回合后召唤 4 个暖暖猪

号称是进化战挑战关卡，开场时四周全部石块，中间还有四个方块被变成暖暖猪。不过本身难度并不高，暖暖猪的收服也没什么难度。等待进化后的形态公布吧。

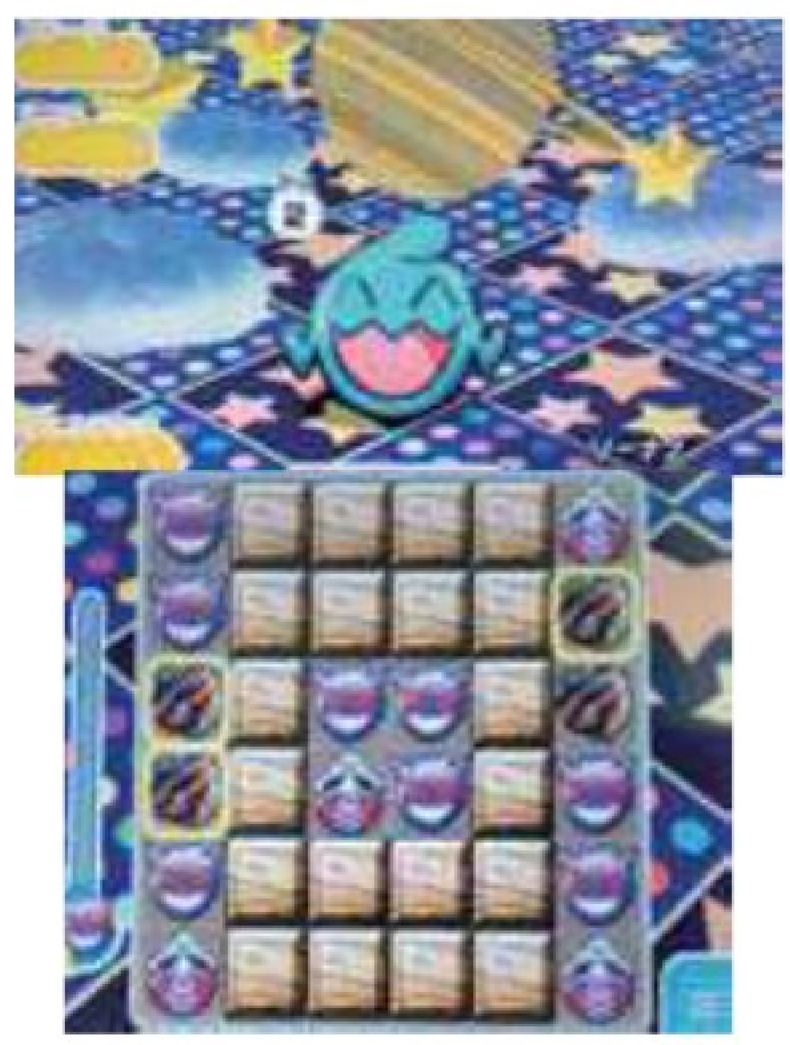


小忍兽

总回合数：13

攻击方式：倒计时 2 回合，石化一个方块

场地中的石块非常多，但因为只有三只出场所以难度不高。如果之前耿鬼给喂了加速MEGA进化的糖的话，这一战甚至不用等到它攻击就可结束战斗，然后直接收服。



火炭龟

总回合数：13

攻击方式：倒计时 3 回合，对两个方块进行雾化攻击

通同样的开局时两侧都是石块，下侧两行则是黑雾。尽量先将两侧将石块消除，其余的黑雾还是通过快速点击来确认黑雾下的精灵。MEGA精灵则建议选MEGA水箭龟，难度同样不高。



爱心鱼

总回合数：12

攻击方式：—

亦是三只出战的战斗，因为半边都被屏障化，所以需要找好消除起点，步步为营，不过基本上等不到屏障消除完就可以结束战斗了。而且爱心鱼的收服成功率相当高。



剑牙蛇

总回合数：18

攻击方式：倒计时 2 回合，对四个方块进行石化攻击，2 次之后召唤同类

又是半边屏幕被屏障化的一关，而且场地内还有不少剑牙蛇的干扰方块，难度还是相当大的，不过未进化的呆河马本身自带消除屏障的能力，虽然不必指望但毕竟是可以胜任MEGA的精灵。

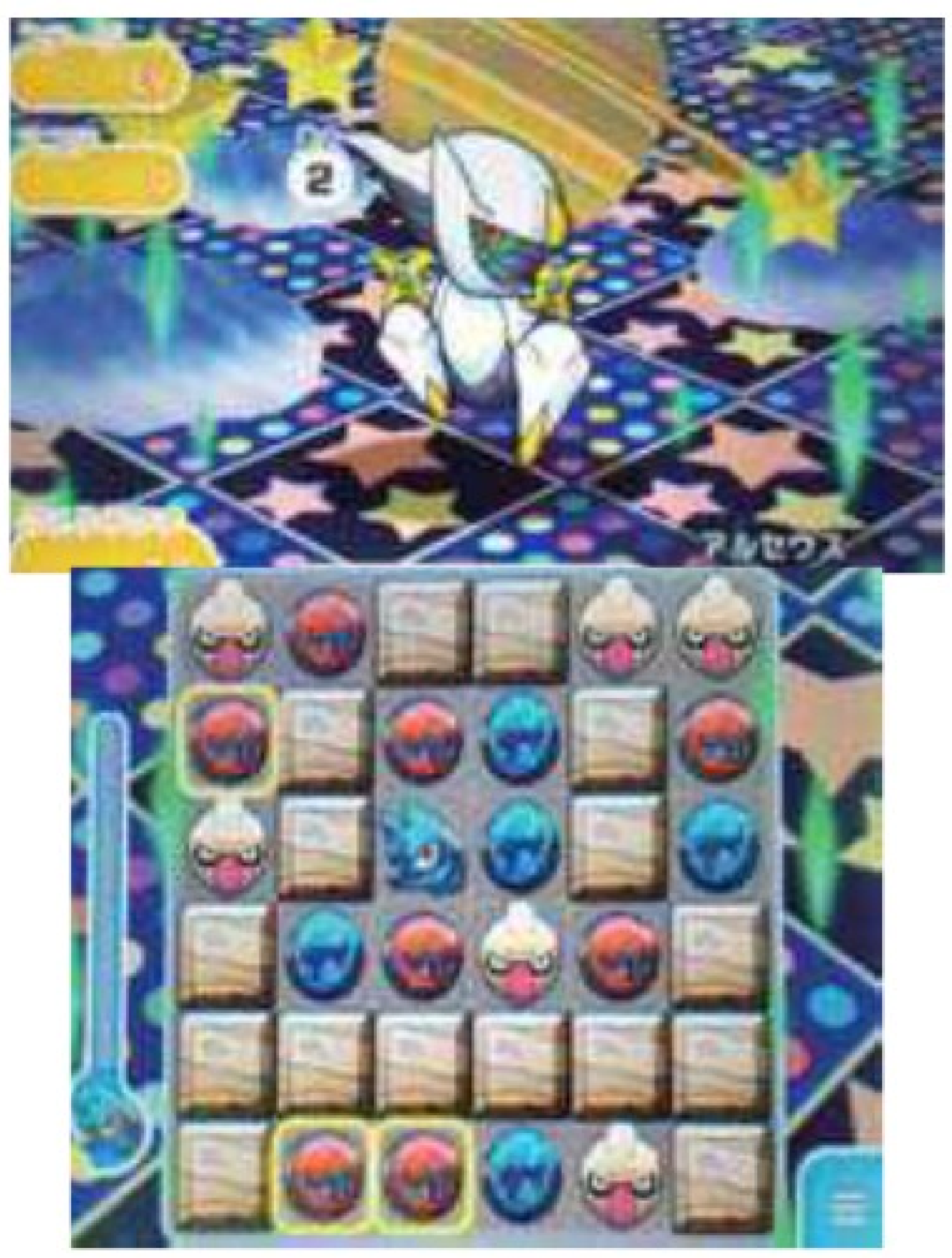


阿尔修斯

总回合数：28

攻击方式：倒计时 2 回合，各种复合干扰攻击

创世之神阿尔修斯不愧为最强精灵之称，除了自身超高的耐久之外，每2回合一次的复合了屏障化、石化和铁化的攻击也足以让人疲于奔命。对这样的对手，从属性克制乃至针对其攻击上，用MEGA卢卡里奥都是完全正确的，但是阿尔修斯的体力太高了。不过倒也不必把钱都用上，使用开场MEGA进化、封锁对手10回合、力量增强三个道具即可，而且最好留5000金币作为超级球的升级备用资金，其实只要这三样道具使用了，一般都可以在阿尔修斯行动前结束战斗。



新精灵资料篇

继续带来本次攻略后新增的精灵的能力，同样在每个技能后面都附上了技能效果。因为更新精灵并不是按图鉴，所以下面会有图鉴编号缺失属于正常。

编号	精灵名	日文名	英文名	属性	基础攻击力	技能	收服关卡
184	烈火蛾	ウルガモス	Volcarona	虫	70	MEGA提升（同属性精灵的MEGA槽积累更快）	206
192	巨嘴河马	カバルドン	Hippowdon	地	60	最后之力（我方濒危时威力增加）	201
195	血翼飞龙	ボ−マンダ	Salamence	飞行	80	快速打击（连续发动时威力提升）	209
205	剑盾魂	ギルガルド	Aegislash	钢	70	反击（场内的干扰越多，威力越大）	207
207	钢钻鼹鼠	ドリュウズ	Excadrill	地	70	5格之力（5个相连消除时，威力大幅增加）	205
214	豪武战鹰	ウォ−グル	Braviary	飞行	70	空爆（增加任意飞行属性消除时的伤害）	204
216	冰船兽	クレベ−ス	Avalugg	冰	70	屏障消除	203
235	玛狃拉	マニュ−ラ	Weavile	恶	70	恫吓（令对手受到惊吓）	202
247	雷斑马	ゼブライカ	Zebstrika	电	60	方块重击（一定概率消除一个铁块）	208
249	迪亚路卡	ディアルガ	Dialga	钢	80	方块重击+（一定概率消除三个铁块）	活动关卡
251	落雷兽	ラクライ	Electrike	电	40	快速打击（连续发动时威力提升）	活动关卡・狩猎园
252	雷电兽	ライボルト	Manectric	电	60	快速打击（连续发动时威力提升）	活动关卡・狩猎园
253	惊角鹿	オドシシ	Stantler	普通	60	催眠（令对手三回合内陷入睡眠状态）	活动关卡・狩猎园
254	达摩娃娃	ダルマッカ	Darumaka	火	50	干扰消除（有时会消除1个干扰方块）	活动关卡・狩猎园
255	达摩狒狒	ヒヒダルマ	Darmanitan	火	60	烧伤（使对手进入烧伤状态，三回合内所有火系攻击威力增加50%）	活动关卡・狩猎园
257	玛娜菲	マナフィ	Manaphy	水	70	替换+（有时会让多个干扰方块变成该技能持有精灵）	活动关卡・狩猎园
261	暖暖猪	ポカブ	Tepig	火	50	碎石（必定会破坏一个石块）	活动关卡・狩猎园
267	小忍兽	ソ−ナノ	Wynaut	超能	30	干扰消除（有时会消除1个干扰方块）	活动关卡・周一
269	火炭龟	コ−タス	Torkoal	火	60	地震（有时会威力提升并让对手麻痹）	活动关卡・周二
270	利爪猫	ザング−ス	Zangoose	普通	60	快速打击（连续发动时威力提升）	活动关卡・周三
272	爱心鱼	ラブカス	Luvdisc	水	50	4格之力（4个相连消除时的威力增加）	活动关卡・周四
271	剑牙蛇	ハブネ−ク	Seviper	毒	60	弹射（必然会消除一个对手召唤的同伴）	活动关卡・周五
273	吉拉齐	ジラ−チ	Jirachi	钢	70	MEGA提升+（同属性精灵的MEGA槽积累更加快）	活动关卡・狩猎园
274	阿尔修斯	アルセウス	Arceus	普通	90	二当量（增加任意普通属性消除时的伤害）	活动关卡

口袋妖怪详尽分析
——神兽完结篇

文/koflover 编/昂星团

本辑《口袋妖怪详尽分析》要分析的是雪拉比、吉拉齐、比克提尼和凯路迪欧这四只幻神兽，因为它们的实力和一般精灵处于同个档次，在很多对战规则中允许使用，所以确实有一些可研究价值。至于达库莱、迪奥希斯、塞伊米这些幻神兽，因为本身实力超群，已经可以和主神兽相媲美，这些精灵我们就留在以后和主神兽再一起分析吧。

本文以《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》为战术讨论环境，一般不涉及精灵的培育环节，默认玩家已拥有达到最理想状态的精灵可供使用，精灵统统以50级为基准。为了叙述方便，在介绍努力分配方案时会忽略掉剩余4点努力值的情况，玩家酌情利用即可；而性格也不再列出具体的名称，毕竟查性格表或者背诵性格表还是挺麻烦的事情；另外在特殊渠道技能部分中一般不收录各类官方礼物技能，因为这些带有特殊技能的精灵不但获取难度很大，而且不利于进一步培养，在实机对战中基本没有什么价值。

在战术打法介绍的环节中，“必备技能”指的是在这种打法中绝对不可以被替换的核心技能；而“优先技能”指的是在这种打法中比较重要的关键技能，但不强求都带上，而且也有被替换的可能性；“备选技能”的意思是那些各有千秋、无法确定到底该选哪个的技能，除了笔者的个人推荐外，玩家也可以在这只精灵的技能列表中选出一些自己中意的技能去进行尝试；而“/”的意思是这两招只能选其一。另外，本文更侧重分析更具有代表性的主流战术打法，而那些实战价值偏低的娱乐向打法在本文中就不再去专门介绍了，有兴趣的读者朋友可以根据资料去自我构思。

虽然本文不涉及玩家在游戏中的精灵培育过程，但并不意味着笔者就赞同修改，事实上过度的修改以及交易修改精灵的行为，会极大的破坏游戏环境，使得靠自己努力的玩家最终离开这个游戏。在官方还没有对修改行为进行大力惩治的时候，希望各位热爱口袋妖怪的玩家，不要贪图这一时方便，一起为了维护游戏环境而努力吧。

雪拉比
(セレビィ/ Celebi)

全国图鉴编号：251	分类：时间穿越精灵
身高：0.6m	体重：5.0kg

能力方面

种族值					
HP	100	物攻	100	物防	100
特攻	100	特防	100	速度	100
50级能力极限值					
HP	207	物攻	167	物防	167
特攻	167	特防	167	速度	167

100级能力极限值					
HP	404	物攻	328	物防	328
特攻	328	特防	328	速度	328

特性

自然回复（しぜんかいふく/Natural Cure）：拥有该特性的精灵离场或结束战斗时，解除自身的中毒、烧伤、麻痹、睡眠和冰冻状态。

属性为草+超，受到的攻击效果如下

效果4倍：虫

效果2倍：飞、毒、鬼、火、冰、恶

效果1/2：斗、地、水、草、电、超

升级技能一览

Lv1：寄生种子（やどりぎのタネ/Leech Seed）
Lv1：念力（ねんりき/Confusion）
Lv1：自我再生（じこさいせい/Recover）
Lv1：治愈之铃（いやしのすず/Heal Bell）
Lv10：神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）
Lv19：魔叶斩（マジカルリーフ/Magical Leaf）
Lv28：原始力量（げんしのちから/Ancient Power）
Lv37：接力棒（バトンタッチ/Baton Pass）
Lv46：自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
Lv55：回复封印（かいふくふうじ/Heal Block）
Lv64：预知未来（みらいよち/Future Sight）
Lv73：治愈之愿（いやしのねがい/Healing Wish）
Lv82：绿叶风暴（リーフストーム/Leaf Storm）
Lv91：灭亡之歌（ほろびのうた/Perish Song）



本作可以习得的技能机器

TM04	TM06	TM10	TM11
TM15	TM16	TM17	TM18
TM20	TM21	TM22	TM27
TM29	TM30	TM32	TM33
TM37	TM40	TM42	TM44
TM48	TM49	TM53	TM56
TM57	TM68	TM70	TM73
TM75	TM77	TM85	TM86
TM87	TM88	TM89	TM90
TM92	TM94	TM96	TM99
TM100	HM01		

与《口袋妖怪 X・Y》相比，本作将TM94更换为秘密力量（ひみつのちから/Secret Power），而前作中的TM94则变成了HM06碎岩（いわくだき/Rock Smash）。

特殊渠道技能和主要出处

大地力量（だいちのちから/Earth Power）
第六代定点教学。

亿万吸取（ギガドレイン/Giga Drain）
第六代定点教学。

帮手（てだすけ/Helping Hand）
第六代定点教学。

留存（とっておき/Last Resort）
第六代定点教学。

魔装反射（マジックコート/Magic Coat）
第六代定点教学。

魔法空间（マジックルーム/Magic Room）
第六代定点教学。

种子爆弹（タネばくだん/Seed Bomb）
第六代定点教学。

电击波（でんげきは/Shock Wave）
第六代定点教学。

信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）
第六代定点教学。

特性交换（スキルスワップ/Skill Swap）
第六代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第六代定点教学。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）	第六代定点教学。
光合作用（こうごうせい/Synthesis）	第六代定点教学。
戏法（トリック/Trick）	第六代定点教学。
吵闹（さわぐ/Uproar）	第六代定点教学。
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）	第六代定点教学。
烦恼种子（なやみのタネ/Worry Seed）	第六代定点教学。
思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）	第六代定点教学。
手下留情（てかげん/Hold Back）	《口袋银行》赠送的雪拉比拥有。
阴谋（わるだくみ/Nasty Plot）	2010年剧场版《幻影的霸者 佐罗亚克》赠送的雪拉比拥有。
忍耐（こらえる/Endure）	第四代技能机器TM58。
银色之风（ぎんいろのかぜ/Silver Wind）	第四代技能机器TM62。
突袭（ふいうち/Sucker Punch）	第四代定点教学。
迅星（スピードスター/Swift）	第四代定点教学。
泼泥（どろかけ/Mud-Slap）	第四代定点教学。
舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）	第三代定点教学。
摇手指（ゆびをふる/Metronome）	第三代定点教学。
变圆（まるくなる/Defense Curl）	第三代定点教学。
模仿（ものまね/Mimic）	第三代定点教学。

精灵特点分析

雪拉比是来自第二世代的幻之精灵，拥有全能力100种族的“水桶腰”，草+超属性和极为丰富的技能，在对战中可以胜任多个战术位置，令人防不胜防。

雪拉比的联防价值可能一直存在争议，草+超的属性有全精灵中最多的弱点，但却能同时抵抗地+斗这两个克制面极强的属性组合，且又能同时抵抗水+电这一经典联攻组合。尤其是雪拉比有自然回复特性使其能成为少数能几乎完美中转洗衣机电鬼的精灵。此外在第六世代中，草系因为能免疫粉末类技能和寄生种子，所以地位大有提高，因此虽说雪拉比弱点很多，但考虑到其能力、抗性与特性的配合，其实联防能力一点也不差。不过，草+超属性最大的弱点是怕蜻蜓点水游击，蜻蜓点水是当下单打中非常流行的技能。雪拉比速度不算快，若被对手找到空子上场蜻蜓点水的话，会让我方陷入不利，因此有雪拉比的队伍一定要应对好游击战术。

丰富的技能选择是雪拉比的另一大特点，尤其是诸多实用的变化技能，比如石砾、电磁波、接力棒、治愈之愿、寄生种子、自我再生、戏法、治愈之铃等等。难能可贵的是，雪拉比还拥有剑舞、冥想、阴谋这三大强化技能，所以雪拉比既可以走强攻路线，也可以走辅助路线，是名符其实的多面手。不过雪拉比的全100种族比较平庸，使用时应当注意扬长避短，充分发挥雪拉比的特点。

事实上雪拉比就是强在能力与技能的结合上。速度快但输出不是特别高的精灵难以击杀雪拉比，反而会被它的电磁波、寄生种子骚扰得很烦。比如通过合理的加点，雪拉比可以抗下MEGA露帕兔的下马威+报恩不过半血，并用电磁波废掉它的速度。另外雪拉比跟耿鬼这种属性克制自己的高速精灵对攻也经常不虚，耿鬼不带专爱眼镜难以直接满血击杀加了一定HP努力的雪拉比，但自己会被精神干扰直接带走，或者被电磁波废掉。

战术打法介绍

特攻对攻战术

特性选择：自然回复
努力性格：详见下文分析
可选道具：剩饭
必备技能：亿万吸取/能量球
优先技能：精神干扰、觉醒火、大地力量
备选技能：自我再生、电磁波、寄生种子、反射盾、光之壁、其他特攻技能

雪拉比的特攻技能相对来说更稳定丰富，因此首选是特攻对攻。不过在这一方面，雪拉比也可以有许多不同的定位：加特攻保证输出或者加耐久反制部分精灵群体。在配招上只要是这类战术都大同小异，无非是带三个攻击技能和一个变化技能，或者直接带四个攻击技能。

对攻战术中最需要注意的问题是站场能力。一个能站场的精灵应该需要一定的回复能力，雪拉比有寄生种子、自我再生和亿万吸取保证回复能力，另外可以通过携带剩饭保持血量的健康。需要注意的第二点是不应该携带有副作用的技能，否则就会因为技能的副作用而被迫交换，所以雪拉比的草本应该在亿万吸取和能量球之间选择。第三点是反制面，这一点可以通过提高雪拉比的打击面来提高，或者利用电磁波让自身的速度更容易占到优势，或者通过双墙以应对攻击较高、难以拼过的精灵。以上是对攻战术的雪拉比在配招上应该注意的点，下面我就雪拉比的两种配招模式做详细介绍。

首先是3攻击+1辅助的配招模式。因为雪拉比双本的打击面是非常糟糕的，所以如果想要有更强的对攻能力，至少应该带三个主动攻击技能。其中，觉醒火和大地力量是性价比最高的补充打击面的技能。前者和草本构成经典的火草联攻组合，虽说六代觉醒力量威力削弱了20%，但是对于极需打击面的草系精灵来说依然地位很高。大地力量可以打击部分火系和钢系，尤其是炎钢兽和盾剑魂，其优势主要体现在威力上，当然地面本身也是克制面很优秀的技能。

本系技能中，草本因为有亿万吸取的缘故地位高于超本，超本往往因为和草系联攻配合一般，因此有的玩家喜欢放弃超本，直接带草+觉醒火+大地力量。当然超本的主要意义在于反制格斗系和毒系，也具有一定价值。草本的选择上，能量球在六代提升了威力，从而比亿万吸取高20%的伤害，价值明显提升，只不过亿万吸取



有回复HP的特效，更容易让雪拉比保持健康的血量，因此更受青睐。如果携带能量球，那么蹭饭保持血量就需要更多的技巧（如果你最后一个技能也不打算带自我再生的话）。

最后一个变化技能或许才是重头戏。相信玩家们在使用对攻向的雪拉比中，选择最多的变化技能是自我再生和电磁波。刚才说过雪拉比因定位的不同，可以加特攻也可以加耐久，加耐久中转精灵的攻击时，自我再生可以保证血量的健康；电磁波则可以一劳永逸干扰对手，或者直接废掉对手的高速精灵。这两个技能给雪拉比对攻上的收益是最直接的。

寄生种子主要威胁的是盾牌精灵，尤其是快乐蛋这种HP非常多的，还有月精灵、仙精灵等常见特盾。如果带这招，雪拉比的加点应更偏向进攻性，且一般要带上觉醒火以反制草系同类，让这些草系精灵不敢轻易对着雪拉比上场。

双墙也是雪拉比加强对攻能力的不错备选，其作用是能让雪拉比在和进攻型PM对攻的时候更占便宜。比如没有反射盾的雪拉比打不过巨甲龙，而且还要面临对手追击或咬碎的二择猜拳，但是带了反射盾的话主动性就能掌握在自己手里。当然，墙壁还是一个能造福队友的技能，比如雪拉比和特拉奇昂就能很好地通过反射盾配合联攻。

道具上一般都是用剩饭，雪拉比终究还是靠骚扰和中转出头的精灵，如果缺少剩饭的回复，那么踩钉、天气、状态和反复的变压等伤害对它来说都很不利。至于努力分配则千变万化没有定式，不过速度的底线还是超过极限速度的巨甲龙为好（即雪拉比50级时速度要超过124）。如果你没有极限速度，首先考虑的应该是HP努力，一般加到“16的倍数+1”的数值。最后加特攻还是一防就看你希望雪拉比主要反制哪部分精灵了，比方说你希望雪拉比的精神干扰能秒杀无特殊耐久的MEGA露帕兔，那么特攻就得加到160以上才行。

雪拉比也可以选择“4攻击技能”的模式，这样更强调打击面，通过增加能反制的精灵的数量来加强其对攻能力。因为选择面的提高所以最后一个技能我增加了一些备选，比如能增强全能力的两个技能。原始力量主要反制的精灵是火系尤其是喷火龙（所以如果带了原始力量一般要选择极限速度），银色之风主要反制的是草系精灵。这两个技能都可以在对手必定会换人的时候使用，拼一下特效。影子球打的同样是钢系和超能系，其实主要是水都兄妹，跟大地力量比起来性价比一般。突袭虽然是物攻技能，但毕竟是先制技能，就算是特攻的雪拉比，在对攻中也是可以用突袭来伏击对手的高速精灵完成补刀的，所以也可以考虑。

四攻雪拉比缺少变化技能的支持，因此努力最好不要以耐久为主，因为你没有足够的手段来骚扰对手，那么就必须在输出上给对手压力了。个人推荐四攻雪拉比以特攻和速度为主，速度不应低于极限速度的猛犸猪（50级时可以加到288超过极限速度的暴鲤龙），可以适当加HP配合蹭饭。道具无疑还是剩饭，否则面对洗衣机电鬼的鬼火都会有点虚。

攻辅结合打法

特性选择：自然回复

努力性格：物防、特攻、特防和速度酌情分配，性格减物攻加特攻

可选道具：剩饭、光之粘土

必备技能：蜻蜓点水

优先技能：绿叶风暴/亿万吸取/能量球、精神干扰、大地力量、石砾、电磁波、自我再生

备选技能：寄生种子、治愈之铃、剧毒、

反射盾、光之壁、其他辅助技能

攻辅结合和对攻有一定的相似，因为配招模式基本也是至少“2攻击+1～2个变化技能”，不过区别是这个变化技能不一定以对攻为目的，而是可以配合队友。雪拉比主要可以辅助的项目有：石砾、天气、墙、空间、队医。这种雪拉比的技能搭配变化非常多，但不管怎么配最后应该至少带两个主动攻击技能，否则过于狭小的反制面对雪拉比施放辅助技能会不利。

作为偏辅助的战术，蜻蜓点水是比较有价值的技能，在放完辅助技能后使用蜻蜓点水，无论是对手换人还是自己速度慢于对手，都能确保后续精灵无伤上场，而且还能蹭掉对手一点HP。雪拉比的许多辅助技能都能和蜻蜓点水形成良好的配合，比如求雨、欺骗空间、双墙、灭亡之歌。尤其是灭亡之歌，这招主要是破解站场强化精灵，特别是慢强化精灵，比如冥想水君（队伍害怕接力也可以带上灭亡之歌）。雪拉比可以在灭亡之歌还剩一回合时用蜻蜓点水后读，因为这一回合对手必定会换人。除了配合变化技能外，蜻蜓点水还能和草系主攻技能绿叶风暴搭配。辅助流雪拉比不需要那么强调站场，因此绿叶风暴降两级特攻的副作用也不是大问题，通过蜻蜓点水这一换人技能可以一定程度回避副作用的影响。



石砾是目前队伍中比较重要的一个环节，队伍中带一个石砾能很大程度上简化实战的操作，因为石砾可以破解腰带，制造固定伤害压血线。因此石砾也是雪拉比最热门的一个辅助技能，队伍如果需要就可以带上。雪拉比使用石砾的优势是对于清钉精灵多数都有一战之力，比如常见的钢钻鼹鼠、轮皮象、宝石海星、毒刺水母、铁甲螳螂、钢帝企鹅、盔甲鸟等精灵，雪拉比都有反制的方法。不过在魔法反射精灵反制上，雪拉比就比较吃亏了，除了MEGA迪安茜之外都不占便宜。

队医是雪拉比第二热门的辅助选择，有治愈之铃和治愈之愿两种考虑。前者是只是解状态，定位类似于快乐蛋；后者是一次性队医配合推进节奏很快的队友（比如达摩狒狒），定位类似于拉迪亚斯。其中治愈之愿也是一个退场技能，能配合队友安全上场。

两墙也是值得考虑的技能，刚才也提到过除了配合自己对攻外，配合队友输出也很好。如果纯粹想配合队友比如樱花鳗

接力，自己也可以带上光质粘土延长墙壁的回合。不过这种战术比不上拉迪奥斯的双墙临别礼物或者多塔克等精灵的双墙大爆炸一类的套路好用。所以我的建议是造墙的雪拉比应当选择对攻和辅助的双向定位。

其他价值较小的技能中，我给出了求雨而不是放晴，因为放晴的雪拉比容易和队伍中的叶绿素精灵重复属性，让联防更不利，何况雪拉比本身也没有和天气配合的能力，只不过放在雨天的话更具有联防价值。欺骗空间作用很小，因为雪拉比本身输出不行，而且面临一大堆战术类似的空间手比如吉拉齐、比克提尼、由库西、天然鸟等精灵，甚至和自己同属性的椰蛋树相比，雪拉比除了蜻蜓点水外没有其他亮点，所以价值很有限。烦恼种子这个技能比较花哨，可以限制对手的一些强力特性，比如毒疗、再生力、性情乖僻、浮游等等，一般能起到不错的逼换作用，但要不要腾出一个技能格值得商榷。剧毒和雪拉比配合一般，因为剧毒的盲点钢系也是草和超能的盲点，不过剧毒好歹也有破坏对手控场这一因素。

这种雪拉比的配招和道具都没有特别的定式，不过如果带了场地技能、墙壁技能或者治愈之愿，建议多加速度，免得被挑拨或者出师未捷身先死，剩下的努力同样也优先考虑HP。道具首选依然是剩饭，如果带了墙配合队友才考虑光之粘土。

特攻爆发打法

特性选择：自然回复

努力性格：特攻252、速度252，性格减物攻加速度、或减物攻加特攻

可选道具：生命玉、专爱眼镜

必备技能：绿叶风暴/能量球、精神干扰

优先技能：蜻蜓点水

备选技能：戏法、大地力量、觉醒火、影子球、原始力量

虽说草和超能在进攻和联攻上都存在一定问题，但雪拉比好歹有一个大威力本系技能绿叶风暴，还有戏法、蜻蜓点水、大地力量等技能配合，因此雪拉比带生命玉或者专爱眼镜打爆发流也是可以的。如果带的是生命玉，那么可以直接沿用之前提到的特攻对攻向雪拉比的配招，变化技能选择自我再生或者直接用四攻，草本可以再考虑绿叶风暴，努力极限特攻速度过暴鲤龙或者极限速度满特攻都可以。

既然走极端特攻路线，那么草本大可以考虑高威力的绿叶风暴，不过对副作用、命中和PP有所担心的话，换成能量球也不错。超本在专爱向配招中成为必带技能，因为锁技能的缘故，专爱道具的精灵用得最多的就是本身威力有提成的本系技能。

蜻蜓点水和戏法建议至少选择一个，因为雪拉比的双本都有无效盲点（第三技能除了原始力量也有无效盲点），带着这个副作用的道具不一定是好事。戏法可以直接处理掉道具并破盾，蜻蜓点水可以读换人，两者都能一定程度上回避专爱道具的副作用。

最后一个技能只考虑这里列出来的四个。带上专爱眼镜后，极限特攻大地力量能大几率秒杀极限特耐的炎钢兽；觉醒火能秒杀铁甲螳螂；影子球则是兼顾打击面的中庸选择；原始力量没有无效盲点，对于带专爱的精灵来说值得考虑，另外满特攻能大几率秒杀MEGA喷火龙Y。

强化接力打法

特性选择：自然回复

努力性格：速度252，HP、物攻或特攻酌情分配，性格减物攻加速度，或减特攻加速度

可选道具：剩饭、精神香草

必备技能：接力棒、阴谋/剑舞/冥想
优先技能：替身
备选技能：其他攻击技能、自我再生

雪拉比虽然有冥想和阴谋这两个出色的强化技能，但因为学不会精神冲击的关系，无法像一般的超能系特攻手那样去破特防盾牌，所以这些强化手段还是更适合搭配接力来使用。雪拉比加满努力后制造的替身可以抵挡一次地球投不被打破，在接力中会有一点小小的优势。雪拉比的接力打法主要有一定的变化套路，比如攻击技能带一招或是两招，接力技能选阴谋、冥想还是剑舞等等。

如果雪拉比选择单攻技能，那么接力的内容选择冥想更佳，因为和特攻手对攻时，冥想后的替身有机会不被打破，冥想+自我再生能使自己获得反复强化的资本。如果选择双攻击技能的话，接力剑舞、冥想、阴谋都可以考虑，甚至可以直接接力替身。前面三个都很好理解，下面解释一下为什么直接接力替身也是可以的。

事实上，能做出不被一次地球投/黑夜魔影打破的替身并接力的精灵只有水精灵、梦幻、雪拉比、气球鬼和姆夏纳，其中梦幻和雪拉比都有最快的基础速度，这两只精灵在属性、技能和特性上也各有优势。雪拉比最重要的体现在属性上，替身接力高输出属性互补的队友比如特拉奇昂、烈火蛾、快龙等精灵是很好的思路，雪拉比本身也不怕寄生种子和鬼火、剧毒状态技能干扰。

努力上，为了在更多时候能先手强化/接力，极限速度是必要的。如果带了替身，那么可以直接加满HP，如果没有替身，那么加攻或者HP都可以考虑。道具选择剩饭能应对绝大多数情况，如果担心被先手挑拨鼓掌，还可以带精神香草。

物理强攻打法

特性选择：自然回复
努力性格：速度252、物攻252，性格减特攻加速度
可选道具：剩饭、生命玉、专爱头巾
必备技能：思念头槌、种子爆弹
优先技能：突袭、剑舞、蜻蜓点水、戏法
备选技能：自我再生、寄生种子、接力棒

最后要介绍的是物攻向战术。物攻雪拉比应用非常少，是因为雪拉比本身物攻技能的选择面就很少，本系的思念头槌还是命中不饱和的。不过因为有突袭，且第六世代恶系打击面加强的缘故，物攻雪拉比的价值算是略有提升了。

突袭这个恶系技能对于草和超打击面上的不足是及时雨，也给了雪拉比先手能力，无论它选择剑舞还是“戏法+专爱头巾”的组合，这一招都能起到不小的作用，但突袭的缺点在于只有5PP且有时不够稳定。蜻蜓点水虽然不是本系技能，即便有剑舞或专爱头巾的加成也缺乏威力，但雪拉比毕竟是个速度较快而且比较能抗的精灵，能很好地发挥出蜻蜓点水的游击价值。另外，自然回复特性的雪拉比不怎么害怕鬼火和电磁波，这也算是个不大不小的优势吧。



吉拉齐（ジラーチ/ Jirachi）

全国图鉴编号：385	分类：许愿精灵
身高：0.3m	体重：1.1kg

能力方面

种族值					
HP	100	物攻	100	物防	100
特攻	100	特防	100	速度	100
50级能力极限值					
HP	207	物攻	167	物防	167
特攻	167	特防	167	速度	167
100级能力极限值					
HP	404	物攻	328	物防	328
特攻	328	特防	328	速度	328

属性为钢＋超，受到的攻击效果如下

效果2倍：地、鬼、火、恶
效果1/2：普、飞、岩、草、冰、龙、钢、仙
效果1/4：超
完全无效：毒

特性

天之恩惠（てんのめぐみ/ Serene Grace）：拥有该特性的精灵在使用带有附加效果的技能时，附加效果的发动几率加倍。

升级技能一览

Lv1：许愿（ねがいごと/Wish）
Lv1：念力（ねんりき/Confusion）
Lv5：睡眠（ねむる/Rest）
Lv10：迅星（スピードスター/Swift）
Lv15：帮手（てだすけ/Helping Hand）
Lv20：精神干扰（サイコキネシス/Psychic）
Lv25：精神回复（リフレッシュ/Refresh）
Lv30：睡眠（ねむる/Rest）
Lv35：思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）



Lv40：舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
Lv45：重力场（じゅうりょく/Gravity）
Lv50：治愈之愿（いやしのねがい/Healing Wish）
Lv55：预知未来（みらいよち/Future Sight）
Lv60：宇宙能量（コスモパワー/Cosmic Power）
Lv65：留存（とっておき/Last Resort）
Lv70：破灭之愿（はめつのねがい/Doom Desire）

本作可以习得的技能机器

TM03	TM04	TM06	TM10
TM11	TM15	TM16	TM17
TM18	TM20	TM21	TM24
TM25	TM27	TM29	TM30
TM32	TM33	TM37	TM40
TM42	TM44	TM48	TM53
TM56	TM57	TM68	TM70
TM73	TM77	TM85	TM86
TM87	TM88	TM89	TM90
TM91	TM92	TM94	TM98
TM99	TM100		

与《口袋妖怪 X・Y》相比，本作将TM94更换为秘密力量（ひみつのちから/Secret Power），而前作中的TM94则变成了HM06碎岩（いわくだき/Rock Smash）。

特殊渠道技能和主要出处

吸收拳（ドレインパンチ/Drain Punch）
第六代定点教学。

火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）
第六代定点教学。

重力场（じゅうりょく/Gravity）
第六代定点教学。

帮手（てだすけ/Helping Hand）
第六代定点教学。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）
第六代定点教学。

冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）
第六代定点教学。

铁壁（てっぺき/Iron Defense）
第六代定点教学。

铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
第六代定点教学。

留存（とっておき/Last Resort）
第六代定点教学。

魔装反射（マジックコート/Magic Coat）
第六代定点教学。

魔法空间（マジックルーム/Magic Room）
第六代定点教学。

道具回收（リサイクル/Recycle）
第六代定点教学。

电击波（でんげきは/Shock Wave）
第六代定点教学。

信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）
第六代定点教学。

特性交换（スキルスワップ/Skill Swap）
第六代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第六代定点教学。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）
第六代定点教学。

雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）
第六代定点教学。

戏法（トリック/Trick）
第六代定点教学。

吵闹（さわぐ/Uproar）
第六代定点教学。

水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
第六代定点教学。

思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）
第六代定点教学。

月之力量（ムーンフォース/Moonblast）
2014年东北口袋妖怪中心赠送的闪光吉拉齐拥有。

心电感应（テレキネシス/Telekinesis）
第五代技能机器TM19。

流星群（りゅうせいぐん/Draco Meteor）
2013年东北口袋妖怪中心赠送的吉拉齐拥有。

彗星拳（コメットパンチ/Meteor Mash）
2013年东北口袋妖怪中心赠送的吉拉齐拥有。

跟我来（このゆびとまれ/Follow Me）
2013年东北口袋妖怪中心赠送的吉拉齐拥有。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。

原始力量（げんしのちから/Ancient Power）
第四代定点教学。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学。

压制（のしかかり/Body Slam）
第三代定点教学。

摇手指（ゆびをふる/Metronome）
第三代定点教学。

爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamic Punch）
第三代定点教学。

变圆（まるくなる/Defense Curl）

第三代定点教学。

模仿（ものまね/Mimic）
第三代定点教学。

噩梦（あくむ/Nightmare）
《口袋妖怪XD》定点教学。

精灵特点分析

幻之精灵吉拉齐是兼具外貌与实力的一只精灵。可爱的外表使它受到很多人喜爱，它的实力也并未让喜欢它的人失望。吉拉齐的六项种族值都为100，拥有丰富的技能，在对攻、辅助和反制三个方面都拥有理想的能力。

在对攻方面，吉拉齐最大的特点是天之恩惠配合大量附带特效的技能。物攻端有双头槌——铁头和思念头槌，如果先手攻则击有60%的几率令非精神力特性的对手无法行动，其中也不乏活活敲死炎钢兽的战例。特攻端，精神干扰、光栅加农炮这些有降防特效的技能也能给它带来一定的优势。在反制方面，吉拉齐主要是依



靠本身的属性和“水桶腰”能力，钢系与超能系的吉拉齐拥有8个抗性以及许愿这样优秀的回复技能，在不错的两防种族值的支持下也能完成很多中转工作。辅助方面，主要是吉拉齐有石砾这个6v6对战中非常实用的技能。另外，它也可以完成造墙、放天气、欺骗空间、治愈之愿这样的辅助工作。

第六世代以后，吉拉齐多了两个弱点，且对战中因为MEGA精灵的出现，让吉拉齐在对战中的实用性有所下降。不过其进攻能力其实并没有被削弱，在合理的操作下，吉拉齐依然可以成为强力的杀器。对于多数玩家来说，发挥这只精灵价值的主要途径恐怕就是利用好它的麻痹+铁头/思念头槌的双封锁能力了。

战术打法介绍

物攻对攻战术

特性选择：天之恩惠
努力性格：详见下文分析
可选道具：剩饭、气球、专爱围巾
必备技能：铁头
优先技能：思念头槌、蜻蜓点水、戏法、电磁波/压制
备选技能：许愿、吸收拳、冷冻拳、火焰拳、吸收拳

该战术就是立足于天之恩惠特性所赋予的强大封锁能力，利用使对手麻痹或者携带专爱围巾的手段来先手行动，再利用铁头和思念头槌来设法封锁对手的行动。其战术有下面两种方案。

首先是用电磁波/压制来施加麻痹状态的思路。如果对手麻痹的话，那么吉拉齐使用铁头时有1-（1-25%）×（1-60%）=70%的几率令对手无法行动。当然，麻痹更重要的目的是让自己能够先手。关于电磁波和压制的选择，压制的主要优势是能对地面系精灵、蓄电/避雷针/

魔法反射特性的精灵起作用，不怕挑拨且本身也有伤害，只不过麻痹率仅有60%且无法作用于鬼系。如果吉拉齐追求麻痹的话，除了以上这些情况外，都是直接用电磁波更加稳定。值得注意的是，如今电系精灵不会陷入麻痹状态且普遍速度较快，对于吉拉齐的这个战术是一个很大的打击。

铁头和思念头槌则是对攻核心技能，这两个技能都是本系，有不错的威力，不过铁头由于没有盲点以及命中饱和，地位要高于思念头槌。思念头槌的主要打击对象是钢系的盲点水系、火系和电系，不过可能有时要让位于其他更有针对性的技能，就是后面提到的三个技能。火冰二拳本身也有特效，配合特性也经常能带来惊喜。火焰拳能打击铁头的钢系盲点尤其是铁盘坚果；冷冻拳和铁头的互补性一般，主要用来针对一些热门精灵比如蝠蝎。吸收拳也可以打击钢系精灵，还可以给吉拉齐带来续航能力。许愿就是纯续航技能了，牺牲一个打击面以加强回血能力，这种吉拉齐一般还会担任较多的中转工作。

道具一般选择剩饭，因为我方能通过限制对手的行动达到蹭饭的目的。如果对手某次攻击对吉拉齐造成了很大的伤害却没有秒杀，那么吉拉齐说不定可以通过无限封锁对手的行动利用剩饭再把血量回上来。当然如果你带了许愿的话道具也可以用气球。努力加点则比较灵活。如果你带了电磁波，那么建议速度至少超过极限速度的猛犸猪；如果带的是压制，那么速度也至少应该超过70速度种族的极限值，因为这个线实在太热门了。加过一定速度线的吉拉齐可以选择固执性格加强技能的伤害，而且能分一定努力给耐久，不过极限速度依然是最稳妥的选择，因为100速度线的精灵非常多，并不是每次对战都能有成功麻痹对手的机会，不能先手攻击的吉拉齐用这个战术的意义就大打折扣了。

另一种思路是舍弃掉电磁波或压制，用专爱围巾来提速，直接用铁头或思念头槌来拼害怕几率。另外由于吉拉齐能学蜻蜓点水和戏法的缘故，所以它一定程度上能回避专爱道具的副作用，并具有一定的破盾能力。

携带专爱围巾的吉拉齐携带冷冻拳的价值增高，因为冰系克制面强，能针对诸多高速但怕冰的龙系精灵，而吸收拳这种威力欠缺且主要用来反制低速钢系的技能则不必考虑了。专爱围巾吉拉齐的优势就是更稳定地先手使用铁头，而且能配合戏法废掉对手的盾牌（尤其是盔甲鸟、铁盘坚果这种经常用来反制吉拉齐的精灵）。



不过使用戏法还是要注意对手的阵容，不要因为送掉了道具而导致无法压制到对手的高速脆皮。最后，考虑到钢系的打击面确实不好，所以建议带个蜻蜓点水试探对手的阵容，同时压血线。

努力一般都是直接极限速度满物攻，因为要考虑没有道具时的先手能力，以及围巾下速度的覆盖面积（比如和龙舞血翼飞龙同速对拼）。

特攻强化战术

特性选择：天之恩惠
努力性格：详见下文分析
可选道具：剩饭
必备技能：光栅加农炮、冥想/充电光束
优先技能：精神冲击/援助力量
备选技能：宇宙能量、替身、其他特攻技能

吉拉齐的特攻强化战术与天之恩惠特性的关系也同样很紧密，除了必定提升特攻的充电光束外，众多具有附加效果的特攻技能在吉拉齐手中也很厉害。比如雷电和水之波动这两招，一个能麻痹一个能混乱，只不过因为在第六世代中雨天持续时间有限，所以这两招在单打中不是特别好发挥，但放在双打和三打中还是不错的。吉拉齐打特攻战术一定要强化，不强化的吉拉齐走特攻路线除非用破灭之愿来主攻，否则就无法给对手带来足够的威胁，同时也不利于发挥吉拉齐站场能力强的优势。

首先是利用冥想来强化的思路。超本的选择一般是精神冲击和援助力量，前者可以让吉拉齐有双刀输出的能力，后者则要依靠强化成型后累计的巨大威力。而精神干扰就不是很推荐了，除非是满HP带替身的冥想，这样倒是还有和吉利蛋或快乐蛋对拼的机会。如果带的是援助力量，那么一定要带钢本光栅加农炮，以作为一个稳定的大威力本系输出；不过即使带的是精神冲击，这个能打击天然特性皮可西、巨甲龙（等恶系精灵）的技能也是非常值得的。

剩下的技能选择更推荐替身和影子球。如果你超本带的是援助力量或精神干扰，那么最好选择替身。前者带替身是因为本来就是要冥想六次累计技能威力的打法，但努力加点可以比较随意；后者是因为要做出101HP的替身来对付吉利蛋/快乐蛋的地球投，当然如果你本来就放弃了与两蛋对抗，那就随意了。影子球在六代打击面增强，吉拉齐带这招冥想后可以直接屠杀其双本盲点钢系，包括其属性上非常苦手的盾剑魂。其他技能，能量球主要用来打另一个天然特性的精灵沼王，十万伏特用来打水系，月之力量用来打恶系，这些技能也有一定的补盲价值，可以根据队伍的实际需求携带。至于许愿，只能说可以带着个技能来续航，但效果可能不如直接替身或者增加一个打击面好。

努力方面，速度最好是极限以能对更多的精灵先手攻击/强化，剩下是加血还是加特攻就看玩家自己的定位了，而且也要看你是否带了替身，如果带了，加满HP以保证不会被地球投或黑夜魔影打破替身是值得考虑的。道具上毫无疑问使用剩饭。

另外，吉拉齐还有一种依靠“宇宙力量+援助力量”来强化的打法，主要依靠两防强化后援助力量的输出。因为援助力量不怕天然特性，因此配招主要针对免疫援助力量的恶系精灵，那么克制恶系精灵的月之力量是不错的选择。另外，强化完两防后，还可以用充电光束进一步强化特攻。替身在这个配招中比许愿重要，因为强化两防后替身很难被打破，能防范对手的会心一击、异常状态、突袭和一击必杀技，对手在打替身的过程中说不定吉拉齐已经利用剩饭把HP蹭满了。

这种吉拉齐一般是当做纯核心打，战术周期非常长，非常容易被吹吼、黑雾等手段破解，而且在强化成型前打不出很高的伤害，非常依赖队友，不过强化一旦成功或者对面没有破解的手段，那确实也是非常能恶心人的存在了。努力一般都选择极限速度满HP，完全把输出交给强化后的援助力量。

破灭之愿战术

特性选择：天之恩惠
努力性格：详见下文分析
可选道具：剩饭、专爱眼镜、生命玉、气球、突击背心
必备技能：破灭之愿、精神干扰
优先技能：蜻蜓点水
备选技能：许愿、石砾、电磁波、戏法、其他特攻技能

破灭之愿是吉拉齐的独门技能，这个技能因为威力强大，因此有不错的逼换能力，而且有不会被保护抵消伤害、没有盲点等优势，因此使用之后除非被替身挡了，否则必然能得到收益。不过这个技能并不热门，因为太不稳定。采取破灭之愿战术的吉拉齐是要和队友配合的，配合得好的话，也能取得1+1＞2的效果。下面就介绍一下这种打法。

先介绍一下这个配招的结构，破灭之愿是战术的主体，不过因为不稳定所以必须携带另一个大威力本系技能精神干扰。蜻蜓点水也算破灭之愿体系中比较重要的一环，因为刚才说过破灭之愿有强大的逼换能力，而蜻蜓点水正是能针对对手的换人进行后手换人压制的技能。最后一个技能选择什么不是很重要，你可以带石砾/电磁波这些干扰技能，也可以带光栅加农炮/影子球这些加强打击面的技能，又或者带许愿辅助回血，如果你道具带了专爱眼镜，还可以携带戏法破盾，总之选择非常灵活，主要还是看具体的队伍选择了。

努力加点上，可以极限速度满特攻，当然也可以追求极限威力选择极限特攻，但速度依然建议不低于70速度种族的极限值。道具上可以选择剩饭、专爱眼镜、生命玉（需要注意，如果带生命玉，发动破灭之愿时吉拉齐必须在场才会产生效果）、突击背心、气球等等，一般来说，推荐剩饭和专爱眼镜。



下面讲一下破灭之愿战术的配合。破灭之愿在五代以后计算属性克制，钢属性的盲点是火、水、钢、电，因此队友需要能对这类精灵进行压制。其中笔者非常推荐的一个队友是电蜥龙，这只精灵免疫水

系攻击（特性用干燥皮肤），有冲浪打击火系，有十万伏特打击水系（其中有草绳结打击水+地组合的精灵），盔甲鸟、炎钢兽、钢钻鼹鼠等常见钢系精灵也可以用这两个技能压制。，跟电系同类对拼因为有冲浪也不落下风，而且有变压对对手进行进一步逼换压制。事实上，破灭之愿及其类似的技能预知未来的主要战术都是建立在蜻蜓点水+变压+石砾（简称UTVS游击）的反复逼换压制的体系之上的，战术思想是不断通过后读换人让对手能挡破灭之愿的精灵没法上场。而同时对UTVS游击和破灭之愿有较好中转能力的比如火山骆驼、炎钢兽和一些水+地属性的精灵恰好电蜥龙都有办法解决。同样，洗衣机电鬼如果携带觉醒草，也能和破灭之愿吉拉齐形成很好的联攻配合，洗衣机电鬼还有鬼火骚扰，一定程度上压制力更强，因为高压水泵能打击鬼火的火系盲点，而自然回复和魔法守护盲点除了吉利蛋、幸福蛋和宝石海星都会忌惮破灭之愿的高输出，其中宝石海星还能用电本压制。总之，破灭之愿体系的精髓就在于逼换、压血线，把游击的节奏牢牢抓住。

辅助支援战术

特性选择：天之恩惠

努力性格：详见下文分析

可选道具：剩饭、气球、潮湿岩石、光之粘土

必备技能：铁头

优先技能：许愿、欺骗空间、石砾、蜻蜓点水

备选技能：求雨、反射盾、光之壁、治愈之愿、其他攻击技能

吉拉齐比较实用的主要辅助技能包括：许愿、欺骗空间、求雨、光之壁、反射盾、治愈之愿和石砾，还是要再强调一遍，即使是辅助的战术，也要尽量保留至少两个主动攻击技能。这些技能中，许愿、光壁、反射盾、治愈之愿和石砾都是可以和物攻对攻向战术配合使用的，也就是选完必要的技能后就可以根据队伍实际需要带上这些辅助技能，比如，“铁头+蜻蜓点水+思念头槌+石砾”、“许愿+蜻蜓点水+铁头+火焰拳”、“铁头+思念头槌+火焰拳+治愈之愿”，这些组合都可以。吉拉齐主要的辅助战术是指开场地的战术，也就是欺骗空间和求雨，下面就介绍一下。

和雪拉比一样，欺骗空间吉拉齐的战术价值并不高，同类中有大量精灵有类似组合。不过能用物攻技能搭配蜻蜓点水的吉拉齐价值比雪拉比略高。但也只能说，吉拉齐只是存在这种打法而已，因此简单带过。用欺骗空间吉拉齐惟一需要注意的是（雪拉比也一样），不需要为了欺骗空间而减速度，吉拉齐使用欺骗空间只是反制速度更快的精灵以及配合队友，空间结束后说不定还能充当无空间的打手，如果减速度会让吉拉齐在空间和非空间下都处于尴尬的地位，那还不如用同属性的多塔克。

吉拉齐使用求雨的话不仅可以配合队友，还可以配合自身60%的雷电麻痹率，本身也有一定的战斗力。不过因为它确实也没有能配合雨天的本系攻击技能，因此主要作用还是辅助，所以要带上蜻蜓点水掩护队友上场，甚至治愈之愿直接辅助雨天的主力输出精灵。

努力还是以速度和特攻为主，建议点极限速度以加强求雨的成功率。道具有三种选择：潮湿岩石、气球和剩饭，前两个道具是更偏向辅助定位的吉拉齐比较好的选择。剩饭则是万金油道具，如果希望吉拉齐除了辅助外还要对攻，那么就带这个道具。

比克提尼

（ビクティニ/ Victini）

全国图鉴编号：494	分类：胜利精灵
身高：0.4m	体重：4.0kg

能力方面

种族值					
HP	100	物攻	100	物防	100
特攻	100	特防	100	速度	100
50级能力极限值					
HP	207	物攻	167	物防	167
特攻	167	特防	167	速度	167
100级能力极限值					
HP	404	物攻	328	物防	328
特攻	328	特防	328	速度	328

属性为火＋超，受到的攻击效果如下

效果2倍：地、岩、鬼、水、恶

效果1/2：斗、火、草、超、冰、钢、仙

特性

胜利之星（しょうりのほし/ Victory Star）：拥有该特性的精灵在场时，该方场上所有精灵的技能命中率提升至原有的1.1倍。

升级技能一览

Lv1：火焰弹（かえんだん/Searing Shot）

Lv1：蓄气（きあいだめ/Focus Energy）

Lv1：念力（ねんりき/Confusion）

Lv1：烧尽（やきつくす/Incinerate）

Lv1：电光石火（でんこうせっか/Quick Attack）

Lv9：忍耐（こらえる/Endure）

Lv17：头突（ずつき/Headbutt）

Lv25：火焰冲锋（ニトロチャージ/Flame Charge）

Lv33：起死回生（きしかいせい/Reversal）

Lv41：火花飞溅（はじけるほのお/Flame Burst）

Lv49：思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）

Lv57：炼狱（れんごく/Inferno）

Lv65：舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）

Lv73：烈焰驱动（フレアドライブ/Flare Blitz）

Lv81：拼命（いのちがけ/Final Gambit）

Lv89：援助力量（アシストパワー/Stored Power）

Lv97：燃烧殆尽（オーバーヒート/Overheat）

本作可以习得的技能机

TM03	TM06	TM10	TM11
TM12	TM15	TM16	TM17
TM20	TM21	TM22	TM24
TM25	TM27	TM29	TM30
TM31	TM32	TM35	TM38
TM42	TM43	TM44	TM48
TM50	TM52	TM53	TM56
TM57	TM59	TM61	TM63
TM68	TM70	TM73	TM77
TM86	TM87	TM88	TM89
TM90	TM92	TM93	TM94
TM98	TM99	TM100	HM06

与《口袋妖怪 X・Y》相比，本作将TM94更换为秘密力量（ひみつのちから/Secret Power），而前作中的TM94则变成了HM06碎岩（いわくだき/Rock Smash）。

特殊渠道技能和主要出处

飞跃（とびはねる/Bounce）
第六代定点教学。

火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）
第六代定点教学。

热风（ねっぷう/Heat Wave）
第六代定点教学。

帮手（てだすけ/Helping Hand）	第六代定点教学。
留存（とっておき/Last Resort）	第六代定点教学。
魔装反射（マジックコート/Magic Coat）	第六代定点教学。
换装（なりきり/Role Play）	第六代定点教学。
电击波（でんげきは/Shock Wave）	第六代定点教学。
信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）	第六代定点教学。
特性交换（スキルスワップ/Skill Swap）	第六代定点教学。
鼾声（いびき/Snore）	第六代定点教学。
雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）	第六代定点教学。
戏法（トリック/Trick）	第六代定点教学。
吵闹（さわぐ/Uproar）	第六代定点教学。
思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）	第六代定点教学。
心电感应（テレキネシス/Telekinesis）	第五代技能机器TM19。
奋起（ふるいたてる/Work Up）	第五代技能机器TM83。
胜利之源（Vジェネレート/V-create）	2012年圣诞节日本口袋妖怪中心赠送的比克提尼拥有。
苍炎（あおいほのお/Blue Flare）	2012年圣诞节日本口袋妖怪中心赠送的比克提尼拥有。
雷击（らいげき/Bolt Strike）	2012年圣诞节日本口袋妖怪中心赠送的比克提尼拥有。
冰天雪地（こごえるせかい/Glaciate）	2012年圣诞节日本口袋妖怪中心赠送的比克提尼拥有。
十字烈焰（クロスフレイム/Fusion Flare）	2011年剧场版《比克提尼与黑英雄》和《比克提尼与白英雄》预售券兑换的比克提尼拥有。
十字闪电（クロスサンダー/Fusion Bolt）	2011年剧场版《比克提尼与黑英雄》和《比克提尼与白英雄》预售券兑换的比克提尼拥有。



精灵特点分析

比克提尼的战术不像雪拉比和吉拉齐那样多变，它仿佛就是为进攻而设计的精灵——物攻端的胜利之源和特攻端的火焰弹/苍炎都是极其优秀的本系技能，而且有丰富的补充打击面的攻击技能，战术可谓简单粗暴。在防守方面，比克提尼虽然属性弱点不少，但抗性倒是不错，火+超属性能封死比较常见的仙+火/斗、草+火打击面，更是能封死常见的仙+超+斗打击面的莎娜多，所以在队伍能辅助清理石砾，自身保证血量的情况下，比克提尼也能担任较好的中转。

种族方面，同样是水桶腰能力，不过因为技能的缘故，物攻和特攻端的进攻手段会有所区别。物攻端主要考虑以胜利之源为主的高爆发打法，比如配合晴天，专爱道具，欺骗空间等手段。尤其是配合晴天下胜利之源的输出甚至可以强吃掉抗火的精灵（当然引火除外）；在特攻端，火焰弹这个加强版的喷烟堪称对攻神技，苍

炎威力虽然更高但命中不稳定，这两个技能主要的问题在于PP。辅助方面，虽说比克提尼也有欺骗空间、墙、放晴等辅助技能，但这些技能都是为了强化它自身的进攻准备的（欺骗空间配合胜利之源的同时也能辅助队友）。纯辅助的比克提尼可以说没有任何意义，因为竞争不过雪拉比和吉拉齐。

由于恶系的大面积崛起，使得比克提尼在一个充满着打落的环境里显得不太舒服，所以如今玩家不是特别喜欢使用它。不过比克提尼的个人能力毕竟摆在那，如何发挥关键要看是否能和队伍其他精灵形成良好的互补，比如和毒疗特性的蘑菇斗士搭配起来就很不错。

战术打法介绍

胜利之源战术

特性选择：胜利之星
努力性格：详见下文分析
可选道具：剩饭、气球、专爱围巾
必备技能：胜利之源
优先技能：雷击/十字闪电、思念头槌、蜻蜓点水、戏法
备选技能：欺骗空间、放晴、拼命

物攻比克提尼的主攻技能当然是胜利之源，其战术自然也是以此为中心。胜利之源具有高达180的威力，而命中率在特性加成下也没有任何问题，只是使用后有降低两防、速度各1级的副作用，其中减速度是比较头疼的。有几种思路可以一定程度上减小这个副作用的影响，比如配合专爱围巾和欺骗空间，或者干脆无视副作用，利用专爱头巾或晴天追求最大伤害，打完一次就跑。总之物攻比克提尼就是游击和欺骗空间两种打法，下面逐一介绍。

除了胜利之源之外，和火系联攻非常出色的电系技能是优先考虑的，基本是必带，电系技能主要在雷击和十字闪电中选择。虽说十字闪电命中饱和，但是毕竟雷击高了30%的威力而且有麻痹特效，作为一个补盲技能来说，特性加成下93%的命中也完全可以接受。

蜻蜓点水在游击战术中地位或许要高过思念头槌，因为思念头槌本身威力有限，算上本系修正后威力依然低于雷击。蜻蜓点水则可以读换人直接让队友压制对手抗火的精灵，并且能一定程度上回避胜利之源和专爱围巾的副作用。戏法是一个可以考虑的技能，但是比克提尼在破盾上已经有胜利之源这个大招了，戏法对它来说更大的意义在于找机会处理掉专爱围巾，以免被锁招而加大操作难度。

除了简单粗暴套专爱围巾外，另一种打法是手动放晴，晴天能使火系技能拥有50%的伤害加成，比克提尼如果不准备自己打，还有蜻蜓点水配合队友联攻作为后手。这种打法的缺点在于需要一个回合的战术周期，如果少了放晴，那么在爆发力上就会有所欠缺。

努力分配非常简单，不管哪种打法一般都是拉满速度和物攻，如果道具带了专爱围巾，那么一定要极限速度，这样用了胜利之源后还能保证自己的速度线超越大量精灵；如果道具不是专爱围巾，则可以极限物攻追求最大伤害，打一次就跑路。



比克提尼还可以选择使用欺骗空间，这招能让速度慢的精灵先手行动，因此胜利之源减速度的副作用在欺骗空间下反利用。当然，比克提尼也可以直接放完空间后蜻蜓点水/拼命给队友上场。

配招模式和刚才大同小异，区别只是在努力上，这种比克提尼一般加HP和物攻，但是没有必要刻意减速度个体。因为比克提尼有100速度种族，刻意极限低速再降一次速度也不会低于多塔克、呆河马、铁盘坚果等精灵。相反，正常的120速度（50级时无速度努力）能让比克提尼处于比较灵活的战术位置，如果对手速攻精灵较多，那么就放空间压制，如果对手队伍偏向联防，那么高物攻高HP的比克提尼则能利用这略微的速度优势直接打击对手的盾牌。

最后值得一提的就是拼命。在能学习拼命的精灵中比克提尼拥有最高的HP，在理论上可以拼掉所有HP种族小于100的精灵，但因为比克提尼不大可能加满HP努力值，所以有时候可能也会给对手留下一点点生命值。另外，蜻蜓点水可以降低拼命战术失败的风险，前期能起到试探对手的作用。

特攻对攻战术

特性选择：胜利之星

努力性格：详见下文分析

可选道具：剩饭、气球、专爱围巾、生命玉

必备技能：火焰弹/苍炎

优先技能：雷电/十万伏特、精神干扰/精神冲击、能量球、气合弹

备选技能：冰天雪地、剧毒、鬼火、影子球、挑拨

比克提尼的特攻技能其实不管在性能上还是在打击面上都比物攻技能出色得多，但是物攻技能因为有胜利之源这样的神技，所以让玩家低估了比克提尼的特攻潜力，即便是性能也很出色的火焰弹，亦有可能直接被许多玩家忽略。

下面讲一下技能的搭配。火本一般是必不可少的，这里更推荐命中饱和且有更高烧伤几率的火焰弹作为主攻技能，苍炎的爆发伤害只在少数情况里才用得到。剩下的三个技能中，比克提尼主要可以走四攻或者火毒两种对攻模式。

直接四攻的话，主要问题就是如何选好补盲技能了。补充打击面的技能中，电和草与火本的配合更好，因此选择的优先级要高于超本。超本主要的打击对象就是上面这三个属性打不动的龙系了，但是龙系也可以用冰天雪地来针对，冰天雪地的减速特效对于比克提尼的对攻也相当有利。因此如果已经选择了火电草，那么最后一个技能可以选择冰。

除此之外，气合弹是一个有针对性的技能，打的是特攻比克提尼非常头疼的巨甲龙、三颜龙和炎钢兽三只精灵。如果带了气合弹，那么超本就是更优秀的配合技能，因为超能是本系，格斗能打击超能的大量盲点，火+超+斗+电也能形成没有盲点的打击面组合。

火毒即火系攻击技能配合剧毒的进攻模式，比克提尼使用火毒打法是具备一定优势的。因为火毒的盲点是毒刺水母、炎钢兽和藻海龙，其中两只可以用超本克制。最后一个技能在挑拨和气合弹之间选择。挑拨主要用来对付魔法守护皮可西、自然回复快乐蛋、同步率月精灵等火毒的另类盲点，气合弹就是专门用来打炎钢兽了。我的建议是，炎钢兽其实可以不需要管，没有必要为了针对一只精灵特意带上命中不饱和气合弹，交给队友处理就行。

努力分配上，比较通用的依然是直接给速度和特攻，套路可以参见特攻型雪拉比。

凯路迪欧
（ケルディオ/ Keldeo）

全国图鉴编号：647	分类：幼驹精灵
身高：1.4m	体重：48.5kg

能力方面

种族值					
HP	91	物攻	72	物防	90
特攻	129	特防	90	速度	108
50级能力极限值					
HP	198	物攻	136	物防	156
特攻	199	特防	156	速度	176
100级能力极限值					
HP	386	物攻	267	物防	306
特攻	392	特防	396	速度	346

属性为草+超，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞、草、电、超、仙

效果1/2：岩、斗、火、水、冰、恶

特性

正义之心（せいぎのこころ/Justified）：拥有该特性的精灵每次受到恶系攻击时，提升1级物攻。一回合攻击多次的连续攻击技可多次触发该特性。

升级技能一览

Lv1：水流喷射（アクアジェット/Aqua Jet）

Lv1：瞪眼（にらみつける/Leer）

Lv7：二段踢（にどげり/Double Kick）

Lv13：泡泡光线（バブルこうせん/Bubblebeam）

Lv19：突进（とっしん/Take Down）

Lv25：帮手（てだすけ/Helping Hand）

Lv31：报仇（かたきうち/Retaliate）

Lv37：水之尾（アクアテール/Aqua Tail）

Lv43：圣剑（せいなるつるぎ/Sacred Sword）

Lv49：剑舞（つるぎのまい/Swords Dance）

Lv55：先制防御（ファストガード/Quick Guard）

Lv61：奋起（ふるいたてる/Work Up）

Lv67：高压水泵（ハイドロポンプ/Hydro Pump）

Lv73：肉搏（インファイト/Close Combat）

本作可以习得的技能机器

TM04	TM05	TM06	TM10
TM12	TM15	TM17	TM18
TM20	TM21	TM27	TM32
TM33	TM40	TM42	TM44
TM48	TM52	TM54	TM55
TM67	TM68	TM71	TM75
TM77	TM81	TM84	TM87
TM88	TM90	TM94	TM100
HM01	HM03	HM04	HM06

与《口袋妖怪 X・Y》相比，本作将TM94更换为秘密力量（ひみつのちから/Secret Power），而前作中的TM94则变成了HM06碎岩（いわくだき/Rock Smash）。

特殊渠道技能和主要出处

神秘之剑（しんぴのつるぎ/Secret Sword）
第六代定点教学。

水之尾（アクアテール/Aqua Tail）
第六代定点教学。

飞跃（とびはねる/Bounce）
第六代定点教学。

索要（ほしがる/Covet）
第六代定点教学。

莽撞（がむしゃら/Endeavor）
第六代定点教学。

帮手（てだすけ/Helping Hand）
第六代定点教学。

冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind） 第六代定点教学。
留存（とっておき/Last Resort） 第六代定点教学。
鼾声（いびき/Snore） 第六代定点教学。
蛮力（ばかぢから/Superpower） 第六代定点教学。
水之波动（みずのはどう/Water Pulse） 第六代定点教学。

精灵特点分析

凯路迪欧的种族值虽然低于一般幻兽，但实际能力不见得真有差距。因为只专注于特攻的凯路迪欧的有效种族值比那些100水桶腰们高，比如同样是特攻战术，凯路迪欧的种族值利用率肯定要比雪拉比、吉拉齐和比克提尼好一些，毕竟这时候发挥作用的是特攻和速度，而物攻的高低基本无所谓。

凯路迪欧在第六世代是非常热门的精灵，不仅是因为它有较快的速度、优秀的特攻爆发和二刀攻击能力，而且它能有效为手刀超人这类恶系精灵提供有效的联防。可以说，凯路迪欧在六代最具有代表性的战术就是带专爱眼镜，让队友先撒钉子后自己再用高压水泵无脑轰上去。即便是MEGA妙蛙花这样的精灵，踩钉子后吃凯路迪欧的眼镜高压水泵后也会面临很大的血量压力，而蘑菇斗士这种级别的耐久就不值一提了。

战术打法介绍

特攻爆发战术

特性选择：正义之心

努力性格：速度252、特攻252，性格减物攻加速度

可选道具：专爱眼镜、专爱围巾

必备技能：沸水/冲浪、神秘之剑

优先技能：冻结之风、挑拨

备选技能：觉醒飞/觉醒电、高压水泵、气合弹

现在就来详细讲解凯路迪欧的爆发流战术。凯路迪欧的能力分配很出色，但是技能很贫，水+斗的双本打击面不怎么好。所以与其让凯路迪欧对攻，不如直接让凯路迪欧拥有更强的爆发力，以游击为主。这样即便对手是草系、水系等2倍抵抗属性，照样射你一脸，这样反而最大程度发挥了凯路迪欧的战斗力。

凯路迪欧是一只连四种属性的攻击技能都很难凑齐的精灵，所以有时候与其用威力低的冻结之风或觉醒力量来扩大打击面，倒不如用高压水泵和气合弹来追求极致的伤害。当然，这两招因为命中率偏低，所以玩家必须要祈祷自己有个好运气。

冻结之风和觉醒飞主要打击的对象都是草系精灵，其中觉醒飞更偏向于对付MEGA妙蛙花，且能和水+斗组成无盲点打击；冻结之风在对付4倍怕冰的龙系精灵



时还是挺关键的。觉醒电打的是能免疫凯路迪欧双本的布伦水母及其他水系同类。不过这些技能在对战中用到的机会都不多，毕竟它们威力不够，像MEGA妙蛙花这种精灵，直接用高压水泵的伤害还要比冻结之风和觉醒飞高出不少。如果玩家觉得这些技能用处不大的话，带挑拨封锁对手的回复或者状态也是可以的。

冥想强化战术

特性选择：正义之心

努力性格：速度252，特攻和HP酌情分配，性格减物攻加速度

可选道具：剩饭

必备技能：冥想、沸水、神秘之剑

优先技能：觉醒飞

备选技能：替身、挑拨

除了简单粗暴的四攻外，凯路迪欧可以利用冥想强化来达到控场的目的。不过这种打法相对来说不是很好用，首先必须要考虑到水+斗盲点比较多的问题（尤其是有布伦水母），其次还要考虑到天然特性的皮可西。如果为了打击水斗盲点而带上觉醒力量，那么就必须放弃挑拨或者替身，这样遇到状态又会是头疼的事情。

既然是冥想战术，那么技能应该尽量保证没有盲点，觉醒飞能确保和水+斗形成无盲点的打击的同时还能打击草系，是比较靠谱的第三技能。如果带替身或者挑拨，凯路迪欧的主要问题就在于布伦水母能免疫其双本攻击，不过好在盲点只有一个而且可以让队友（比如专爱头巾巨甲龙）辅助击杀。

冥想凯路迪欧的最大优势就是神秘之剑，可以直接威胁特攻精灵最大的清场障碍——吉利蛋和幸福蛋。当然在双方对拼冥想的时候，神秘之剑也能起到一定作用。不过凯路迪欧作为格斗系，和超能系精灵对拼冥想会受到精神冲击的威胁，所以操作应当慎重。





MEGA重钢蟹组队分析
——土豪金霸气回归！

《ORAS》时代，许多新的MEGA石带来了更多高速的MEGA手。重钢蟹作为第三世代的准神，人气一直非常高。第六世代之前，凭借着出色的抗性一直是对战环境中的热门精灵。然而随着《X・Y》时代钢系不再抵抗鬼系和恶系，重钢蟹的地位也受到了严峻的挑战，使用率随着抗性的减弱也大幅下降。好在，《ORAS》的到来让重钢蟹也有了MEGA进化，让我们的土豪金霸气回归！

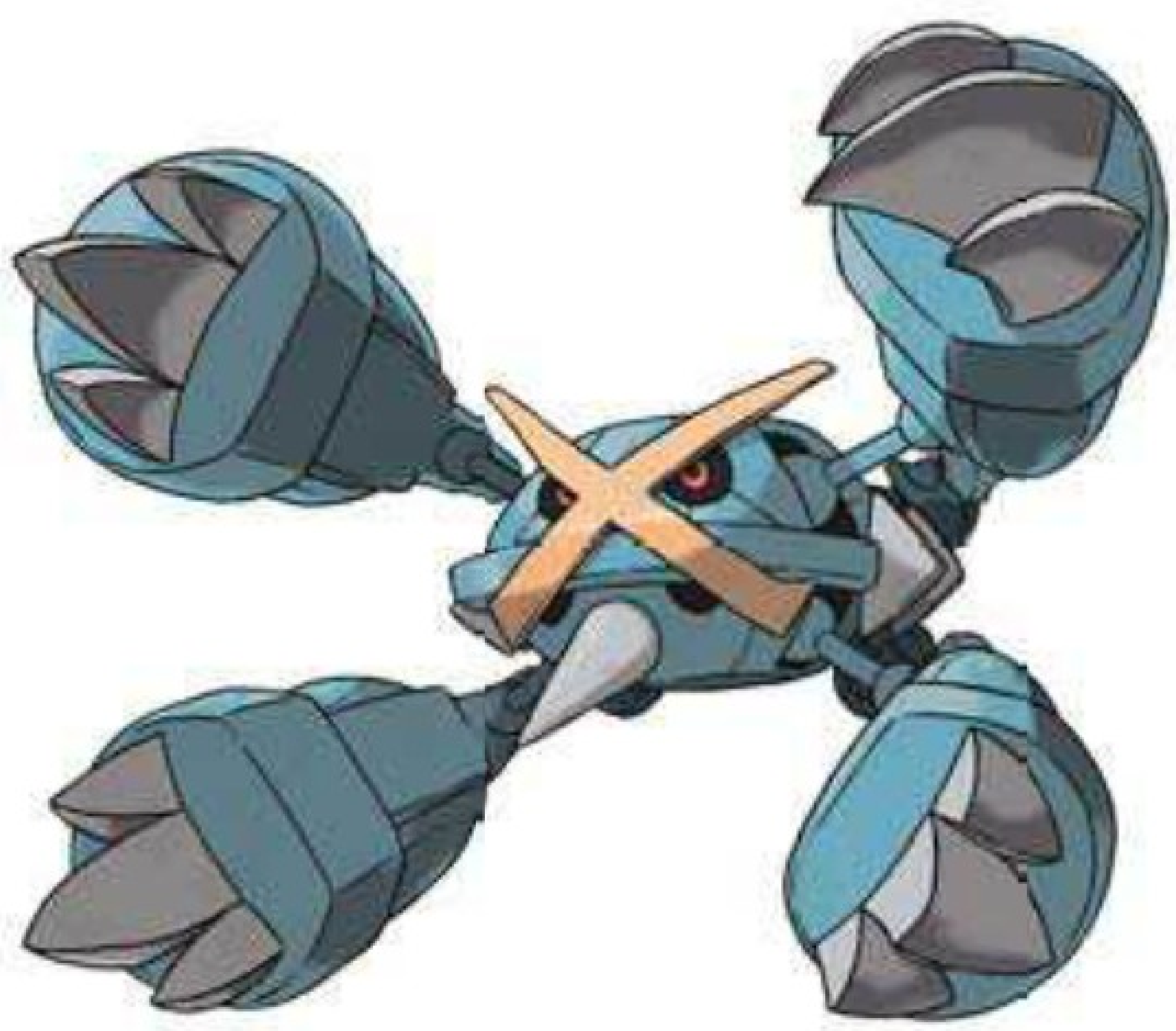
能力分析

首先，我们依然从这只精灵的本身入手，详细分析下它的定位以及热门战术。属性是超能+钢，拥有4个弱点和9个抗性以及1个免疫（毒），总体来说，抗性依旧很出色。特性方面，净体可以防止能力下降，在MEGA进化前面对众多威吓手时非常实用；而MEGA进化后的硬爪特性可以使接触性技能的伤害提高33%，也是很不错的特性。接着来看下种族值分配，MEGA进化后的种族分配为HP80、物攻145、物防150、特攻105、特防110、速度110，概括来说，就是除了HP外都有了提升，其中以速度最为明显，加上硬爪的特性，我们完全可以把MEGA重钢蟹定义为一个高速的输出手。因此热门的配招就有：思念头槌、彗星拳、冷冻拳、臂锤、追击等等，这些技

能的优势在于享受特性硬爪的加成，也造就了重钢蟹的主流玩法。其余常见的招式有：子弹拳、地震、草绳、雷电拳等等，这些招式在面对个别精灵时有着很不错的效果；特别值得一提的是草绳，它也享受硬爪特性的加成，同时可以对付呆河马和沼王这两个常见的物盾，因此双刀重钢蟹也是不错的。

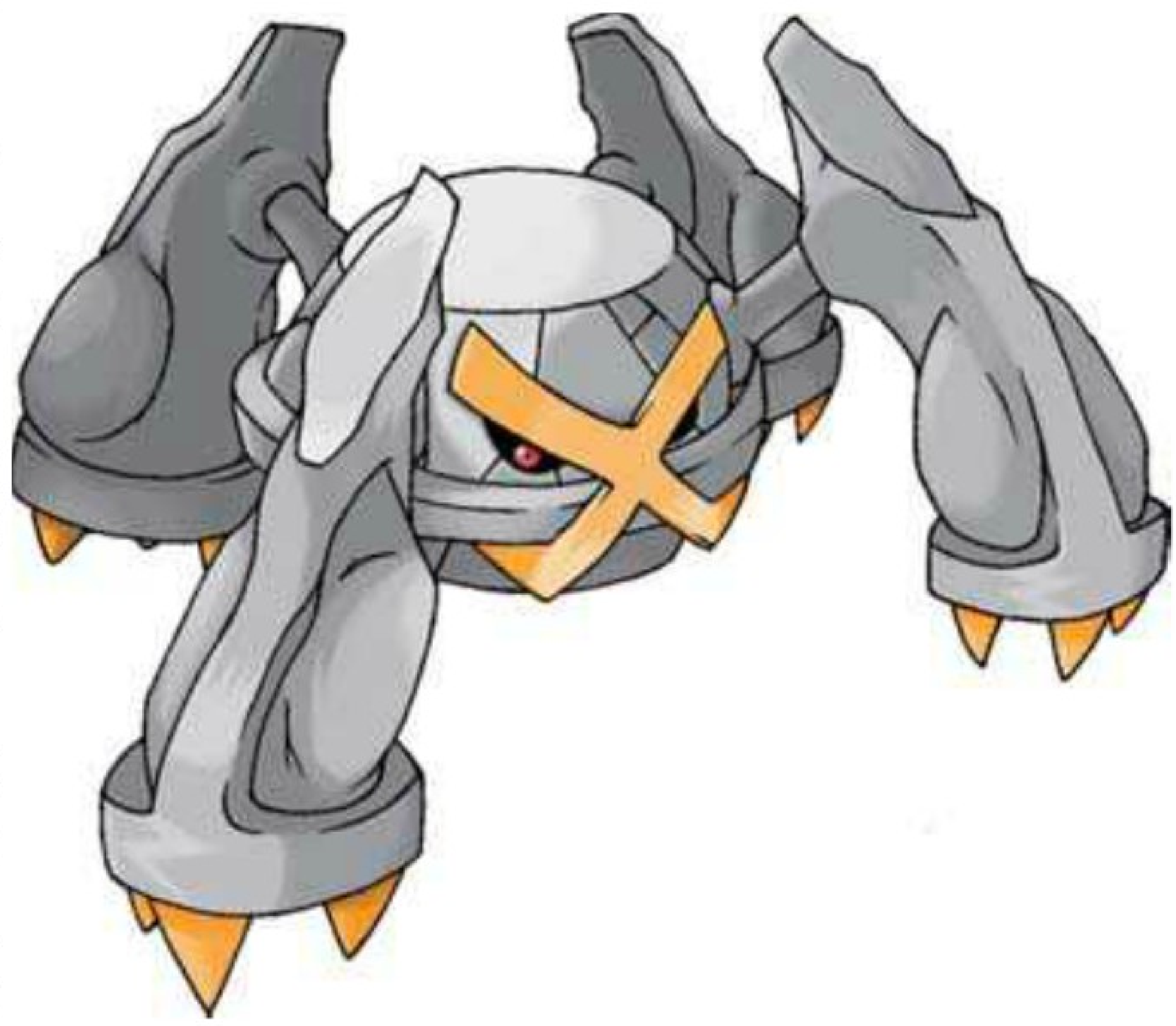
再来看看耐久方面，80/150/110有着非常不错的耐久，甚至优于盔甲鸟，但抗性上略逊些，这也使重钢蟹可以吃下大多数精灵的一发攻击。综上所述，依然可以把重钢蟹定义为一个高速输出手，它的优点在于强大的物攻端，不俗的速度，以及高于平均水准的耐久和抗性。

要说它的弱点的话，一个就是更快速的特攻手，比如忍者蛙和MEGA雷电兽；其次就是本身无回复能力也比较怕状态（比如鬼火和电磁波）。总之，重钢蟹的耐久虽然不错，但它的血量还是十分珍贵的，一定要把握好上场的实机。



战术推荐

针对《ORAS》的热门环境，个人推荐了如下的玩法给大家，性格选择开朗（速度+，特攻－），努力方面252物攻和速度即可，配招则是之前提到的四招：思念头槌+彗星拳+臂锤+追击。本系两招的重要性不言而喻，臂锤可以用来对付不少钢系精灵，而最后1招选择了追击是为了针对环境下热门的拉迪亚斯，拉迪奥斯和莎娜多等，在吃下对面一发技能后，可以有效防止对手走人，因为大多数时候，前面提到的那三只精灵是无法对重钢蟹造成直接威胁的。冷冻拳和草绳也非常不错，打击面也显而易见。这里再补充一个可用的变化类技能磨爪，由于思念头槌、彗星拳和臂锤可以用磨爪带来1级物攻和1级命中率的提升也是不错的选择。当然，这里只是抛砖引玉给出1种比较热门的玩法，重钢蟹的战术还是不少的，比如固执的，双刀的，这里就不多做分析了。



队伍选择

三颜龙

好了，接下来我们来看看重钢蟹的好队友们。首先，我的定义是高速输出手，因此大多数时候，重钢蟹适合一只进攻体系的队伍。之前提到了它的4个弱点：鬼、恶、火和地面，这里有1只精灵几乎可以完美覆盖这些弱点，它就是三颜龙。三颜龙和重钢蟹可以说在属性上非常美好地互补了对方的弱点和打击面。三颜龙的弱点，同时也是热门属性仙和格斗都惧怕重钢蟹的双本，而龙系也在重钢蟹的抗性里面。反之，鬼、恶、火都被三颜龙抵抗，浮游可以帮助免疫非破格的地面系打击。同时，重钢蟹以物攻输出为主，而三颜龙则是特攻为主，两者在打击方面也是很好的互补。

三颜龙有个非常不俗的本系打击面，能够打击大多数除了仙系的进攻型精灵。它有着广泛的学招范围，包括光栅加农炮，蛮力和大字火，使攻队对它联防时很难换人。它也有着不错的特性：浮游，使它可以轻松联防地面系招式。它同时还有着105物攻、125特攻种族值和不错的98速度，防御段也可以接受，92/90/90配合上很不错的浮游特性，使它可以在许多时候换上场不受到太大的伤害。

这里就给大家简单推荐一套中庸的三颜龙配招玩法，性格选择保守，努力方面满特攻和速度，而配招选择可以是：恶之波动+流星群+大字火+光栅加农炮/大地之力/蜻蜓点水等，道具可以选择专爱围巾，这样能在保证输出充足的同时有着对所有非围巾精灵的速度优势。流星群和恶之波动这对非常不错的本系组合给了大多数进攻精灵压力，蜻蜓点水则让它在面对一些常用换人抵挡的精灵，比如面对仙伊布和吉利蛋时游击走人。大字火用于补充打击面，对付像卢卡里奥、铁甲螳螂这样的钢系精灵。



其他选择

属性上我们有了一只非常不错的精灵三颜龙来配合，从队伍角度而言，重钢蟹非常适合与一些高速游击的精灵来配合，由于我们的配招中带了追击，因此好的游击手可以为重钢蟹开辟出良好的输出环境。这里重点推荐两只精灵给大家参考：洗衣机电鬼和托尔涅罗斯（灵兽形态）。

洗衣机电鬼可以帮助对付许多火系和地面系精灵，玩法也非常多，一般都是以电反游击为主，配合鬼火和分担痛苦来干扰对手，具体的玩法笔者在89辑MEGA露帕兔的队伍分析中也有提到。而托尔涅罗斯（灵兽形态）凭借着出色的打击面、速度和特性再生力的优势，让它成为许多游击队伍中非常重要的一环。热门的玩法一般都是以双刀为主，常见的配招包括：暴风、打落、蜻蜓点水、热风、气合弹、蛮力等等。打击面的广泛性以及高机动性使它可以轻松自如地利用蜻蜓点水来做好游击工作。性格方面以天真或者急躁为主，而努力方面保证满速度，剩余的可以根据自己的队伍和环境来调整物攻以及特攻，偏重任何一方都是可取的。常见的道具以突袭背心和生命玉为主，前者更适合防御，后者偏重进攻，由于有再生力的特性，许多时候生命玉是更好的选择。而它最大的好处在于帮助重钢蟹解决热门的鬼系和恶系精灵，比如耿鬼和围巾巨甲龙，耿鬼有着与重钢蟹同样的速度（110），而极速围巾巨甲龙则在速度上超越了重钢蟹，然而都没有托尔涅罗斯（灵兽形态）快。



至此，我们的体系大致包含了4只精灵，MEGA重钢蟹，三颜龙，洗衣机电鬼和托尔涅罗斯（灵兽形态）。特点也比较鲜明，都是以高速输出中转为主，具体实战中大家也能体会到这样的体系所带来的优势。至于剩余的精灵，偏稳的可以选择一些辅助型精灵，队医型皮克西，出岩钉的巨嘴河马都是很不错的选择，大家可以根据自己的喜好以及对战环境来组成自己的队伍。

文 / 风岚醉 编 / 昴星团

口袋妖怪全国大师赛



夏季赛专题报道——挑战者篇

※ 本文中“全国大师赛”为玩家组织的民间比赛的赛事名称，非国家或官方举办。

大家好，我是大师赛的裁判长Ruby，又和大家见面了，上期栏目给大家介绍了夏季赛的各个道馆的特点，招牌队伍及精彩视频，那么本期我们就从选手的角度出发，来分享一下参赛选手们的踢馆队伍和精彩对战。

首先要通知一下，在六月中旬的时候，举办方对疾风道馆和狂澜道馆的特色做了调整。疾风道馆的特色修改为队伍里必定带一只鸟类精灵；狂澜道馆的特色修改为必定带一只龙系精灵，相比原来的主题，现在的疾风和狂澜更加具有特色了。另外，夏季赛正赛的前奏曲——通关杯在七月初成功举办，前十六位通过道馆考验的选手们齐聚一堂，在正赛开始之前给观众们呈上了一份精美的开胃小菜。关于这个比赛我在本期也会留一定篇幅介绍。

对了，在笔者截稿时已经有56位选手成功进入正赛了哦，道馆挑战的正式截止时间是7月31日，想要参赛的小伙伴们得抓紧了。

好了，下面就让我们来看一下参赛选手们在道馆挑战赛中的表现吧。

夏季赛通关选手NO.8——Kk队伍及踢馆心得分享

首先给大家带来的是夏季赛的第八位通关者Kk的队伍。Kk在春季赛也打进了正赛，可以说是实力非常优秀的选手。那就让我们来看看他夏季赛道馆挑战赛的队伍吧：喷火龙+拉迪奥斯+钢钻鼹鼠+双柱力王+火矢鹰+洗衣机电鬼。Kk正是用这个队伍通过了疾风道馆的考验，那么下面就来看一下详细的配置（注：努力分配是按照50级计算的）。

喷火龙



大字火+太阳光线+气合弹+羽休，性格胆小，特性太阳力量，道具喷火龙石Y

努力分配：4物防/252特攻/252速度

MEGA喷火龙Y是这支队伍的核心，看重的是它在现环境下有非常出色的破盾能力。虽说其定位是破盾，但考虑到100速度种族有太多的竞争者，尤其还包括了本队比较惧怕的MEGA沙娜多，所以在完成整个队伍后，经过权衡性格选择了胆小。为了弥补力度上的缺陷，火本选择了大字火，虽说这样在PP和命中上都会存在问题，但是也有不少优势，比如能在晴天下秒杀满HP的拉恩德伦斯，2H KO三颜龙等等。太阳光线和气合弹都是比较普通的补盲配置，不多说了。在最后一个技能的选择上，经过考量还是选择了羽休。这是因为考虑到火和飞有相似的打击面，飞本的威力和命中都存在问题，因此换成了一个续航技能，这样即使在踩石砾的情况下，通过合理的操作也有再次把血回上来的机会。

钢钻鼹鼠

地震+铁头+石砾+高速旋转，性格开朗，特性破格，道具专爱围巾

努力分配：252物攻/6物防/252速度

一般来说，为了辅佐喷火龙游击，以喷火龙为核心的队伍最好要带上清钉手段以减小队伍被压制的风险。这个队伍中我选择了钢钻鼹鼠，不仅因为它能同时包办撒钉与清钉的工作，还因为它本身的属性能和喷火龙形成较好的互补。钢钻鼹鼠能为喷火龙中转岩、电属性，喷火龙能为钢钻鼹鼠中转斗、火、地属性，两者都能为彼此提供上场机会。

其实一开始石砾的位置是岩崩，不过在完成队伍后发现没有其他精灵可以带石砾，而石砾又偏偏非常重要，所以就让钢钻鼹鼠来做了。这样的缺点是：作为一个带专爱围巾的精灵却带了两个变化技能，而且偏偏又在队伍中有着比较重要的职能，会导致操作上有不少麻烦。不过不带专爱围巾又不利于反

制MEGA雷电兽、MEGA迪安茜、MEGA莎娜多等精灵。这之中的利弊确实有点难权衡，所以建议钢钻鼹鼠的道具可以在气球、专爱围巾和剩饭这三者之间切换使用。

火矢鹰

精蜓点水+烈焰驱动+勇鸟+梦话，特性疾风之翼，性格固执，道具专爱头巾
努力分配：252物攻/4物防/252速度

火矢鹰的加入是出于三点考虑。一是和喷火龙形成同属性爆破的体系。以MEGA喷火龙Y的输出能力，往往可以在晴天下逆属性强拆属性盾，而火+飞恰好也是打击面相似的组合，如果喷火龙能在前期重创或击杀对手的属性盾，那么火矢鹰在后期就能用先制完成收割。第二点是队伍需要一个大威力先制救场的精灵，火矢鹰能满足这一条件。第三点是火矢鹰有蜻蜓点水配合喷火龙上场的能力，它们一个主打物攻一个主打特攻，如果能配合好石砾，那么利用好火矢鹰的机动性与喷火龙的高爆发就能迅速撕开对手的防线。

拉迪奥斯

精神干扰+流星群+觉醒斗+十万伏特，特性浮游，性格胆小，道具生命玉
努力分配：4物防/252特攻/252速度

第四个精灵选择了能和喷火龙在联攻上形成较好互补的精灵。喷火龙比较怕的精灵无非特拉奇昂、波尔托罗斯、凯路迪欧、软体龙、叠翅鲨龙、雷电兽、雷精灵等等，这些精灵就可以用拉迪奥斯来对付。双本技能不用解释，觉醒斗和十万伏特貌似对于拉迪奥斯来说是一个比较新鲜的配置。其实觉醒斗的位置原本是觉醒火，但是考虑到觉醒火针对的铁甲螳螂、铁盘坚果正好被喷火龙、火矢鹰压制得死死的，所以干脆换成觉醒斗来针对队伍比较怕的追击手刀超人和巨甲龙。拉迪奥斯的生命玉满特攻觉醒斗秒杀手刀超人不在话下，而沙暴下的巨甲龙如果只是加满了HP，带的剩饭，也可以确保两下带走。最后一个技能也没有选择更常见的冲浪，毕竟这是一个晴天主题的队伍，冲浪在晴天下威力太低，所以带上十万伏特顺便能对付勇武秃鹫和玛利露利这两个队伍的弱点。对于踩了一次石砾88HP努力的玛利露利来说，一发十万伏特有超过九成的几率能直接将其秒杀。

洗衣机电鬼

鬼火+高压水泵+变压+分担痛苦，特性浮游，性格大胆，道具剩饭
努力分配：248HP/216物防/44速度

第五只精灵选择了万金油洗衣机电鬼，是为了能和钢钻鼹鼠与火矢鹰形成联攻联防配合。洗衣机电鬼的变压与火矢鹰的蜻蜓点水形成的UTVS游击组合，也能在控制对手血线的同时掩护喷火龙上场输出。当然，洗衣机电鬼本身也是反制火矢鹰的精灵，钢钻鼹鼠虽然带了专爱围巾，但本身任务太重，需要其他精灵一起配合稳固队伍防线。

双柱力王

打落+吸收拳+音速拳+冷冻拳，特性根性，性格固执，道具突击背心
劳力分配：252物攻/252物防/4速度

双柱力王能为队伍分担恶系（尤其是打落）和状态技能的压力，带上突击背心后，双柱力王也拥有不错的特殊防御能力，能为队伍中转耿鬼、MEGA雷电兽等精灵。另外，它拥有音速拳先制，能正面对拼队伍比较怕的龙舞暴鲤龙。所以，这是一只能和队伍其他成员配合都不错的精灵。在联攻上，双柱力王对于喷火龙苦手的快乐蛋、特耐月精灵等是强力的压制。

选手感言

配置说完了，总之本队建队思路就是围绕喷火龙，补足它的弱点，再选择合适的手段突出它的强势能力。说完队伍再跟大家聊聊我踢馆的那些事。春季赛的时候我通过利用各道馆自身的限制进行针对，最后进入正赛。不过当时因为我的水平有限，所以成绩不够理想，但还是觉得学到了很多东西。夏季赛我重新来过，这次放弃了针对道馆的思路，而是认真组了一个队伍，最后分别以2、2、2、1、1次的成绩过关。一路走来最大的感想是，比赛中一定要对自己保持较高的要求，即使靠针对过了道馆这一关，在正赛也很难发挥。所以道馆只是试金石，一定要组出属于自己的优秀的队伍，这样才能让自己得到更多锻炼。

夏季赛通关选手NO.9——绯舞队伍及踢馆心得分享

绯舞选手在上辑的栏目的最后也抒发了一下参赛的感想，大家是否还记得呢？这辑她在分享踢馆经验的同时也给大家带来了一支非常得意的队伍：雷电兽+三颜龙+玛利露利+铁甲螳螂+双柱力王+惊目翁。下面是详细介绍。

雷电兽

十万伏特+变压+火焰放射+觉醒冰，特性避雷针，性格胆小，道具MEGA雷电兽石
劳力分配：252特攻/6特防/252速度

队伍首先确定的是MEGA位置，这



里选择了大师赛中非常热门的MEGA雷电兽。雷电兽135的速度压制，威吓配合变压的游击对于队伍在对抗强攻队时有很大的帮助。这只雷电兽的配招非常常规，十万伏特是主攻本

系，变压提供游击能力，火焰放射打击草系，觉醒冰打击地面系（主要是蝙蝎和拉恩德伦斯）和怕冰的龙。

三颜龙

蜻蜓点水+恶之波动+流星群+火焰放射，特性浮游，性格保守，道具专爱眼镜

努力分配：4物防/252特攻/252速度

既然选择了雷电兽作为核心，那么队伍应当具备优秀的破盾能力，因为雷电兽遇到高耐久联防时会十分头疼。所以二号位选择了爆发力十足的专爱眼镜三颜龙，并且在性格上修正了特攻保证输出的最大化（这个没有定式，有时考虑到极限速度不带专爱围巾的拉恩德伦斯灵兽形态，也会考虑把性格换成胆小）。恶系在六代是很强势的进攻属性，三颜龙超高的攻击还能用蜻蜓点水与雷电兽配合游击，抗性上也有一定互补，两者是很不错的搭配。

玛利露利

打落+水流喷射+蛮力+嬉戏，特性大力士，性格固执，道具专爱头巾

努力分配：252物攻/6特防/252速度

雷电兽和三颜龙都是特攻向的输出，那样对于吉利蛋、皮可西等“粉红恶魔”可能会比较吃力，因此第三只精灵选择了强力的物攻输出手玛利露利。这只玛利露利没有带攀瀑，因此以嬉戏为主攻（其实更多时候是以打落为主攻），因为锁招的玛利露利是游击为主，打落和蛮力在打击面互补上都比较重要，先读对手换人时能有更充分的选择。另外，专爱头巾玛利露利拥有非常好的救场能力（比如吃上忍蛙的恶之波动上场逼退）。努力分配上，耐久和速度其实都很重要，但是破盾向的玛利露利最好还是超过一般盾牌的速度线比较好，如果加252努力，就能超过不加速度（极限物耐）的美丽龙。出于这种考虑，最终选择了速度。

铁甲螳螂

子弹拳+蜻蜓点水+驱雾+羽休，特性技师，性格固执，道具剩饭

努力分配：236HP/160物攻/108特防/4速度

第四只精灵选择了能中转仙系的铁甲螳螂。铁甲螳螂能集先制救场、游击、清钉、联防中转于一身（分别对应四个技能），简直是神将一样的存在。努力上，为了确保救场的力度（主要是打击莎娜多）还是选择了加大量物攻。另外出于仙系是主特攻输出，以及中转上忍蛙的考虑，其余努力主要给特防，最后给了4点速度希望能确保在月精灵面前先手。

双柱力王



吸收拳+音速拳+气合拳+冷冻拳，特性铁拳，性格固执，道具拳击石板

努力分配：196HP/252物攻/4物防/44特防/12速度

双柱力王虽然是本队的第五只精灵，但却是我想重点介绍的，因为这个配置大家可能见得不多。气合拳配合铁拳特性有180的威力，再配合拳击石板，即使打在属性相抗的精灵身上也能造成成吨伤害。双柱力王本身的逼换能力很不错，有较多使用气合拳的机会，更重要的是，高输出的气合拳会让对手不得不考虑使用变化技能的后果。比如这个配置下气合拳能打极限物耐的仙精灵48%~57%的血，仙精灵下一回合就会陷入许愿还是直接攻击的二择猜拳，虽说自己也要猜拳，但这样总比直接被逼下去好多了。音速拳在这个配置的加成下威力也大大加强，有很大的机会直接秒杀踩一次钉子的MEGA露帕兔、MEGA暴鲤龙和钢钻鼹鼠，而不让对手有先手放技能的机会。最后一个技能选择了能得到特性加成并且能打击地面系盾牌的冷冻拳，有时还能拼一下特效，其实换成打落也是可以的。

道具的选择上一开始用的是生命玉，不过损失HP的副作用后来有点不能接受，而且这样也直接暴露了道具。后来觉得既然带了三个格斗系技能，那干脆就用拳击石板吧，这样可以让对手以为道具还是比较常见的突击背心，有时还能装一装专爱头巾。努力上，加了一点速度超同速度种族的精灵，极限物攻后，把努力分到HP与两防之和尽量接近。

双柱力王不用根性特性在对抗异常上就有些吃力，不过对手也会因为双柱力王有根性这一潜在威胁而不敢主动对它放异常状态技能。这里只是要注意，不要因为忘记了自己没有选根性而让双柱力王主动去吃对手的鬼火哦，这种坑了自己的事情还是会时常发生的。

双柱力王在队伍中的主要作用就是破盾了，如果对手是第一次交战的人，这种双柱力王确实能让对手吃不少苦头，尤其是仙盾。如果能用双柱力王直接处理掉仙盾（或者压住血量），那么三颜龙+雷电兽联攻体系的日子就相当好过了。

惊目翁

勇鸟+蜻蜓点水+肉搏+梦话，特性舍身，性格开朗，道具专爱围巾

努力分配：252物攻/6物防/252速度

队伍的最后加入了一只专爱围巾高速清场精灵，同时本身也是非常暴力的惊目翁。惊目翁可以引出对手

的剑盾魂、盔甲鸟、洗衣机电鬼等精灵，再使用蜻蜓点水配合雷电兽、三颜龙继续游击确实也是不错的思路。配招上最后一个技能没有选择舍身一击而是用了梦话，因为队伍没有能中转催眠的精灵，所以不得不做出这种取舍。

其实惊目翁不是本队最后一只精灵惟一的选择，换成带专爱头巾的蜻蜓点水+烈焰驱动+勇鸟+梦话的火矢鹰也很不错。惊目翁相对来说不是那么怕石砾而且能处理鬼系的攻击，火矢鹰先制救场更加稳定，总之两只精灵都是有各自优势的。

选手感言

队伍的基本思路是UTVS压制对手的血量，试探队伍的时候可以利用玛利露利和双柱力王的高输出直接打残对手，铁甲螳螂联防中转打杂，最后交给惊目翁收残局（其实每只精灵都有收残局的能力，不用那么死板，关键是把握好前期的游击节奏）。队伍的问题在于没有石砾配合控制血量，因为实在没有格子携带，另外队伍没有电系免疫，如果碰到同种类型的队伍就要在操作上下功夫了。

夏季赛我用这个队伍通过了五个道馆中难度最大的疾风道馆（疾风道馆的通过人数是最低的）。其实这个队伍并没有特意地针对，我也觉得没有必要去针对道馆，调整好心态，相信自己，做出优秀的先读，就算一两次不过，从失败中吸取经验慢慢提升自己的实力的话最终也一定会通过道馆的。说实话我觉得道馆挑战中最困难的还是预约这个环节啊，个人非常推荐用IPAD的新浪微博，事先把文字复制好，然后时间一到就发，成功率还是挺高的。

夏季赛通关选手NO.11——银河队伍及踢馆经验分享

银河和Kk一样是参加过春季赛的选手，虽然当时的成绩不理想，但是相信通过比赛银河也收获了不少。在夏季赛中，他再次向正赛发起挑战，并以第11通关者的身分成功过关。踢馆过程中，银河只用了一个队伍就通过了所有道馆的考验，这个队伍是：大力甲虫+上忍蛙+电狼蛛+勇武秃鹫+吉利蛋+仙精灵。下面让我们了解一下队伍的具体信息。

大力甲虫

肉搏+飞弹针+种子机枪+地震，特性自信过剩，性格固执，道具大力甲虫石

努力分配：252物攻/6物防/252速度

组这个队伍主要是因为想用大力甲虫。大力甲虫有185的物攻种族，特性下相当于拥有了125威力的命中饱和



的本系技能，而且不是接触攻击不用担心被鲨鱼皮蹭血。除了双本之外的两个技能都有一定针对性。地震主要是打击剑盾魂，种子机枪是为了对付沼王、洗衣机电鬼等热门精灵。当然有得必有失，我不得不放弃了能给大力甲虫的打击面带来很大帮助的岩石爆破。我可以给大家几组数据来说明极限物攻的大力甲虫的杀伤力：种子机枪93.8%的概率可以秒杀极限物耐洗衣机电鬼；飞弹针可以秒杀极限物耐的呆河马，而对极限物耐的MEGA呆河马可以打掉79.2%～94%HP，如果踩了石砾，则有43.8%的概率可以秒杀；飞弹针能打极限物耐的勇武秃鹫50.9%～62.5%HP，对手不带剩饭或者踩一次石砾都是保证2H KO的；地震可以打满HP盾形态的剑盾魂69.4%～82.6%HP；肉搏可以打极限物耐盔甲鸟48.8%～58.1%HP。由此可见大力甲虫对于一些常见盾牌的杀伤力是很大的。运用大力甲虫，无非需要注意解决速度问题、非先制问题、状态问题，还有拉恩德伦斯的天敌等等问题。

大力甲虫的MEGA时机是有讲究的，一方面因为MEGA之前大力甲虫速度更快，大力甲虫的速度能超过70速度种族的极限值，如果对方有蘑菇斗士、铁甲贝等精灵可以不用急着MEGA；另一方面大力甲虫特性选择了自信过剩，如果能在MEGA前补一刀升物攻再MEGA，那么大力甲虫就能拥有更强的破坏力。

上忍蛙

恶之波动+冷冻光线+尘埃喷射+觉醒火，特性变幻自在，性格天真，道具生命玉

努力分配：4物攻/252特攻/252速度

队伍的第二输出手，可以帮助大力甲虫解决很多物理盲点和能高速压制它的精灵，比如耿鬼、宝石海星、蝠蝎和各种飞龙。上忍蛙的四个技能全是本系技能，又有122的速度种族，其本身能力的强大就不用多解释了，需要说明的是技能为什么如此搭配。

恶+冰给上忍蛙带来了巨大的克制面，这两招一般都会携带的。剩下两招我一开始带的是觉醒草+过肩摔，前者完全是针对洗衣机电鬼，后者主要是为了能同时对付巨甲龙和炎钢兽。不过这样一来队伍缺少对仙系的克制，仙系恰恰又是大力甲虫的一个盲点，因此把过肩摔换成了尘埃喷射。然后为了阴铁盘坚果，又把觉醒草换成了觉醒火，反正洗衣机电鬼还有仙

精灵可以对付。这样队伍也算是补充了火系输出。这种配置的上忍蛙觉醒火打铁盘坚果可以造成86.1%～103.3%伤害，运气好就秒杀了；尘埃喷射则可以秒杀仙精灵。

电狼蛛

粘网+雷电+虫鸣+亿万吸取，特性复眼，性格胆小，道具气息腰带
努力分配：4物防/252特攻/252速度

在速度问题的解决上，我选择用粘网配合，而粘网精灵的选择上，我用了可以同时对不怕粘网的空军造成打击的电狼蛛。有了粘网的配合，满速度的大力甲虫可以超过130速度种族的极限（但是不能超过135速度种族的极限，这点比较遗憾）；MEGA后，其速度能超过120速度种族的极限。

电狼蛛往往是队伍的首发，因为大力甲虫非常需要其提供的速度环境，不过有时候也应该根据对手的队伍随机应变。如果对手全队只有非常少的精灵怕粘网，那么让电狼蛛拼死撒粘网也就没有意义了，不如利用气息腰带两条命的机会输出。

配招上是非常普通的电草打击面配合虫本，克制面还不错。雷电在特性加成下命中达到97，附带30%的麻痹几率，效果是值得期待的。



仙精灵

许愿+保护+治愈之铃+高音，特性仙之皮肤，性格大胆，道具剩饭
努力分配：252HP/252物防/6速度

由于大力甲虫没有选择根性，这意味着它对于鬼火这个异常状态是完全没有办法的了，所以队伍里还是准备一个队医吧，这里选择了仙精灵。

仙精灵的配招是比较常见的，可以给队友续航，解状态，只留一个攻击技能。努力是主物耐，因为考虑到仙精灵的特防端已经非常出色，如果能补足一下物防端，就能进一步加强其站场能力，而且仙精灵面临的很多攻击都是物攻的。

勇武秃鹫

打落+欺诈+羽休+驱雾，特性防尘，性格慎重，道具坚硬头盔
努力分配：252HP/252物防/6速度

勇武秃鹫的主要作用一个是清钉，另一个是反制物攻手，尤其是接触攻击的物攻手，尤其尤其是那些专门喜欢蜻蜓点水的精灵。所以，努力上加了大量物防保证生存，抗下一发攻击后用欺诈重创对手。勇武秃鹫比较常见的反制对象有铁甲螳螂、物攻强攻型火矢鹰和MEGA喷火龙X、拉恩德伦斯灵兽形态、MEGA露帕兔（要小心气合拳）、没有剧毒的剑盾魂等等。当然，打落的存在也能让勇武秃鹫对于许多需要剩饭回复的盾牌有不错的压制。

吉利蛋

石砾+地球投+生蛋+剧毒，特性自然恢复，性格大胆，道具进化辉石
努力分配：252HP/252物防/6速度

最后一个精灵我带了“小粉红恶魔”吉利蛋进行辅助，一方面是希望队伍有一个可靠的特殊盾牌对付MEGA喷火龙Y（晴天大字火伤害为29.6%~35.2%），另一方面也是希望队友有一把石砾配合联攻。这个队伍整体来说更偏反制，很多时候都是在和对手拼换人，而且石砾可以压制大力甲虫比较烦的飞行众，因此带一个是很值得的。

除了稳定的反制技能地球投和续航技能生蛋以外，最后一个技能带了剧毒作为一个破盾手段，以免对手利用地球投不能CT的缺陷站场强化。没有剧毒的话，这个队伍遇到蝶舞烈火蛾或特耐强化型火矢鹰等精灵可能都会比较头疼。

选手感言

总的来看，这个队伍的结构是两只强攻+四只中转辅助，这也算是一种经典的组队模式了。可以说确定好核心后，后面的队伍搭建都会比较快，像这个队伍的精灵职能分配都是非常明确的。接下来我也来谈谈踢馆的那些事。其实上次已经写过一次通关感言了，踢馆的经历感言和这个通关感言也是大同小异。

悟色和气象道馆我一次就过了，气象那次也算是运气蛮不错吧，龙舞一次的不健康巨甲龙对我六成多一点血的仙精灵石刃miss，我反手一个高音打死了巨甲龙导致对面的崩盘。

打一方道馆用了两次，第一次就是打布朗兄，队伍明明很优势，但是打得很不认真，结果最后认输了。不过不得不说布朗兄真的很强，另一方面也说明对战态度非常重要。

疾风道馆也打了两次，第一次打爱神，面对鬼火+挑拨+羽休+勇鸟的火矢鹰没有冷静应对，有种无能为力的感觉，我使出浑身解数最后还是输了。其实队伍是有办法对付的，只不过因为第一次看到那种火矢鹰，导致了思路混乱，这表明对战经验也非常重要。

狂澜道馆我打了三次。第一次是和法神打，不小心被大钳甲虫剑舞，而自己的勇武秃鹰又被压了血量，直接被推，这说明我的大局观还有待提高。第二次和时计台打，那次真的比较遗憾，因为最后我的吉利蛋如果先补血再地球投杀死三地鼠的话，那么接下来的专爱头巾火矢鹰是无法收割我的，可惜我并没有补血。那时打完后我还很郁闷，因为我差一点就创造了一个队伍踢五馆的奇迹。这场比赛我反思了很久，我明白了在比赛完全结束之前都不可以掉以轻心。第三次打狂澜又是打时计台，对手是以MEGA喷火龙X为核心的队伍，我方的勇武秃鹫发挥了很大的作用，这次终于踢馆成功。我很高兴，不仅是因为我成功用一个队伍通过了所有道馆的考验，更是因为我觉得通过道馆挑战，我的实力确实得到了很大的进步。

在这里我也想和准备踢馆的朋友们说，比赛心态很重要，不要害怕失败，如果输了就好好总结原因，坚持不懈，最后一定可以成功的。

夏季赛通关选手NO.21——K队伍及踢馆经验分享

第四位登场的选手是K，只有一个K哦，和Kk是不同的人。K是第一次参加大师赛的比赛，不过表现也不错，他全程只使用了一个队伍，也就是自己的真爱队，顺利拿到了正赛的资格。这个队伍的成员是：莎娜多+惊目翁+炎钢兽+海蛞蝓+双柱力王+勇武秃鹫。

莎娜多

冥想+精神冲击+高音+气合弹，特性复制，性格胆小，道具莎娜多石

努力分配：4物防/252特攻/252速度

队伍的核心是冥想莎娜多，当然定位是一次冥想后直接开打，毕竟作为MEGA精灵没有回复，经不起磨血更受不了状态。冥想莎娜多非常适合做队伍的核心，因为她本身基础特攻和技能威力都非常高，而且还能准双刀输出，因此具有极强的破盾能力。有的精灵不冥想的话可能打不动或者无法秒杀（比如吉利蛋、炎钢兽等），但是冥想一次后，在特攻端属性上不克制莎娜多就很难对拼了。



技能上，气合弹因为命中问题可以换成影子球，影子球主要打的是剑盾魂和隔音吸盘魔偶，但这样也就少了可以直接秒掉炎钢兽的手段。其实作为冥想战术来说，影子球能和仙本更能形成优秀的打击面配合（仙+鬼只有一个盲点），不过影子球在面对钢系时经常有爆发力不足的问题，气合弹虽然命中不饱和，但是其给大量钢系造成的威慑力是不容小觑的。

惊目翁

勇鸟+蜻蜓点水+肉搏+舍身一击，特性舍身，性格开朗，道具专爱围巾

努力分配：252物攻/6物防/252速度

惊目翁本来是带专爱头巾的，因为希望惊目翁能引出一些钢系精灵强杀或者压制血量后，使得莎娜多能更好推队。不过在队伍完成后发现全队的速度线比较差，很怕对手高速压制，所以惊目翁的战术被迫改为围巾救场，并以蜻蜓点水游击试探，配合莎娜多上场。

惊目翁在特性的加成下，就算只是带了专爱围巾，输出也是很可观的。最后一招也可以换成电光石火这个先制技能，这样可以对付整个队伍都很怕的腹太鼓玛利露利，在面对血量不多的火矢鹰等精灵时也能握有一丝胜算。

炎钢兽

喷烟+大地之力+挑拨+石砾，特性引火，性格沉着，道具剩饭
努力分配：244HP/28特攻/28特防/208速度

惊目翁道具换成围巾后，炎钢兽就成了队伍主要反制钢系的精灵，另外炎钢兽也是队伍的钉子手以及重要的联防中转。炎钢兽有能力帮助莎娜多解决非常头疼的剑盾魂、大嘴娃、铁甲螳螂、火矢鹰等天敌，莎娜多则可以挡掉炎钢兽的格斗弱点，两者配合还不错。

这只炎钢兽是撒钉型，并且带了挑拨来封锁对手的除雾，所以速度加得非常多，超过了60种族的极限。其实不管有没有石砾，我觉得挑拨都是炎钢兽非常好用的破盾技能，因为炎钢兽抗性和耐久都很出色，受到很多盾牌的攻击都不是特别疼。而如果我方火本出了特效，再挑拨封锁，就能让对手非常难受了。

海蛞蝓

沸水+大地之力+自我再生+镜面反射，特性引水，性格大胆，道具香柚果
努力分配：244HP/92物防/60特攻/100特防/12速度

海蛞蝓的加入是为队伍带来一个水系的联防，当然还有电免。配招采用了香柚果+镜面反射的组合，因为在对抗一些输出较高的特攻手时，使用镜反后自己会直接残血，而以海蛞蝓的速度，残血状态要找到复活机会就比较难了，所以直接用香柚果一口气回复四分之一HP，这样后面自我再生的机会会更好找。另外，香柚果被消耗后，海蛞蝓也可以为队伍中转打落，毕竟莎娜多是不能硬吃恶系的打落的。

努力上除了加了大量HP外，兼顾了两防以提升综合耐久，加了12点速度是希望其速度能超过40速度种族无努力的精灵。

双柱力王

打落+吸收拳+音速拳+冷冻拳，特性根性，性格固执，道具突击背心
努力分配：4HP/252物攻/252特防

这是一只配置比较常规的双柱力王，在队伍里可以充当打落手，先制救场手和特盾，对于MEGA莎娜多不太愿意看到的盾牌比如吉利蛋有很好的压制力。当然，因为吸收拳和根性的存在，双柱力王的对攻能力也是相当优秀的。不过虽然有根性，但毕竟没有稳定回复，所以尽量不要让双柱力王主动吃别人的状态技能。

勇武秃鹫

剧毒+欺诈+羽休+驱雾，特性防尘，性格慎重，道具坚硬头盔
努力分配：252HP/252物防/6速度

队伍的最后一个位置留给工兵。

整个队伍只有炎钢兽一只精灵带剩饭，所以场上有钉子是很难受的事情，伤害一旦累积就会被对手很轻松地控血。这只勇武秃鹫没有稳定主动的伤害技能，所以定位就是物理反制和工兵了。配招上为了能反制队伍比较怕的高攻格斗系，我不得不把打落换成剧毒，并且道具选择了坚硬头盔。说实话不带剩饭且怕钉子的工兵确实有问题，很多时候都不得不被动回血，所以最好是直接先读对手出钉上勇武秃鹫。



选手感言

这个队伍是真爱队所以没有特别的组队思路，直接上了自己喜欢的六只精灵。但其实以MEGA莎娜多为核心的联攻联防配合还是不错的，就是非常怕极限速度的腹太鼓玛利露利，如果被对手抓住机会而勇武秃鹫没有办法先手，那就直接输掉比赛了。

关于大师赛的道馆挑战，本人是在一些前辈的带领下才了解了这个比赛。在一个月的时间里通过了五个道馆，成为了夏季赛第21个通关的选手。这次踢馆之旅让我感慨万分，通过比赛，我认识了许多高水平玩家，也学到了各种各样的打法。在我心里，真正的高手不需要做过多的先读，只要稳扎稳打便能获得比赛胜利，可能这就是所谓的“战术”吧。

大师赛里，有的人会吐槽：精灵就那么几只。但是我认为，热门这种东西，不是无脑用就能取得一场比赛的胜利，而是和一些冷门精灵进行配合，进行能力上的互补，才能取得一场比赛的胜利。比如，使用一只嘎拉嘎拉，这只精灵算得上是很冷门。但是它带上专属道具之后，拥就有超高的攻击力，在对战中有一换多的能力。但是嘎拉嘎拉的输出环境太不好了，耐久差，速度低，很容易直接被秒。但是如果能靠一些热门精灵比如火矢鹰的顺风，呆河马的欺骗空间或者队友的蜻蜓点水等技能配合，就能产生很好的效果。所以我认为，热门这种东西，如果能够和一些冷门精灵进行一些很好的配合，往往收益远大于无脑用热门精灵。

另外，我认为有的精灵并不仅限于它现在的常规打法。比如现在大家用的铁盘坚果，大部分都是耐久向。然而有的时候，极限物攻的专爱头巾铁盘坚果往往可以打对面一个措手不及。我用专爱头巾铁盘坚果也读死过许多对手的火矢鹰（岩崩）和炎钢兽（平整土地）。

所以我认为，盲目地想使用热门获得比赛的胜利是不对的，我们应该尽量地开发冷门和一些热门精灵还未开发出的打法，才能让这款游戏有更多的乐趣。

夏季赛通关选手NO.39——caiyan队伍及踢馆经验分享

caiyan虽然也是第一次参加大师赛，但他本身就是一位非常优秀的玩家，在大师赛的团队中担任了对战研究所副所长的职务，在拿到自己的3DS半个月后就通过了所有的道馆，所以相信他的队伍一定非常有借鉴价值。首先介绍一下队伍成员：莎娜多+拉恩德伦斯灵兽形态+重铠鼠+波尔托罗斯化身形态+火矢鹰+钢钻鼹鼠，下面是详细分析。

莎娜多

鬼火+精神冲击+高音+气合弹，特性复制，性格胆小，道具莎娜多石

努力分配：4物防/252特攻/252速度

这个队伍的MEGA位置同样也是莎娜多，但是莎娜多并不是队伍的绝对核心，而只是一个强力破盾手的存在。鬼火是MEGA莎娜多在破盾和对攻中非常精髓的技能，在不确定对手会用什么精灵来挡莎娜多的攻击时，直接丢个鬼火往往是一劳永逸的行为，烧伤每回合可以造成八分之一HP的伤害，在游击过程中可以给对方带来非常巨大的压力。

有些精灵可能没法被莎娜多2HKO，但是一旦被鬼火和钉子控血，那事情就能好办很多。比如吉利蛋，如果能先读吉利蛋上场送一个鬼火，吉利蛋这种没有剩饭的精灵每回合就直接掉12%的HP，尽管精神冲击只能对吉利蛋造成35%左右的伤害，但是如果吉利蛋下一回合不生蛋或者电磁波拼麻痹，那么很有可能直接被两发精神冲击带走。另外，鬼火也可以先读莎娜多原本非常苦手的钢系精灵，尤其是铁甲螳螂、剑盾魂、（专爱围巾）钢钻鼹鼠等等。

这种莎娜多的优点在于战术更加灵活，强势程度也不亚于冥想型。

拉恩德伦斯灵兽形态

石砾+地震+蜻蜓点水+石刃，特性威吓，性格开朗，道具专爱围巾

努力分配：252物攻/6物防/252速度

为了充分发挥MEGA莎娜多超强的逼换能力以及弥补没有冥想的她站桩输出的不足，队伍决定采用钉子战术，其中石砾的使用者选择了专爱围巾拉恩德伦斯灵兽形态。拉恩德伦斯灵兽形态可以说不管在救场还是在联防上都有优异的能力，对战中可以利用它的高速度以及威吓特性破解对手的强化或者使用蜻蜓点水进行游击。另外，这个精灵更多的是作为首发威慑，对方一般会把拉恩德伦斯灵兽形态当成假想敌来进行首发的调整，可以根据这一点进行首发选择上的针对。

这个配置中，专爱围巾石砾可能会给操作带来一定的困难，所以可以把石砾换成打落，反正后面还有其他队友同样可以完成撤钉的任务。

重铠鼠



撒菱+吸收拳+寄生种子+针刺防御，特性防弹，性格淘气，道具剩饭

努力分配：252HP/228物防/28速度

在出地钉的位置上选择了六代草主重铠鼠。考虑到队伍整体以消耗和联防为主，所以重铠鼠的配置也偏向于持久消耗的方向。撒菱是非常重要的消耗技能，可以大大降低对手换人的收益，控血也有利于MEGA莎娜多输出。寄生种子+针刺防御是重铠鼠非常经典的技能组合，在试探和反制物攻手及高速旋转上有很好的性能。最后给的单攻击技能是《ORAS》新增的吸收拳，进一步加强续航能力，顺便能够对钢钻鼹鼠、钢帝企鹅等清钉精灵造成威胁。

重铠鼠因为特性的缘故有非常特殊的联防价值，在轻松反制大部分地面、格斗、岩石、恶等物理攻击的同时还能防御气合弹、淤泥爆弹等技能，这使得重铠鼠成为为数不多的能有效封锁没有淤泥波动的鬼斗打击面的耿鬼、鬼斗打击面的剑盾魂的精灵。遇到没有觉醒力量的草毒精灵就算打不动，直接撒下一把地钉也能让对手非常难受。所以，重铠鼠在联防队中是非常能恶心对手的精灵。

波尔托罗斯化身形态

电磁波+十万伏特+觉醒冰+挑拨，特性恶作剧之心，性格胆小，道具生命玉

努力分配：4物防/252特攻/252速度

波尔托罗斯化身形态因为有恶作剧之心+电磁波+挑拨的组合，以及令对手抓狂的111速度，所以是一只救场能力非常优秀的精灵。面对强攻队伍时，它的先手电磁波可以给对手很大压力，当然得看准对手对自己最有威胁的是哪只精灵，这样用它去换才值得。两攻组合选择了打击面非常优秀的电冰，由于觉醒力量威力削弱，道具选择了生命玉以确保觉醒冰能秒杀拉恩德伦斯等常见的四倍弱冰的精灵。这种波尔托罗斯化身形态对钢钻鼹鼠比较无力，不过其实在没有长接力的大师赛环境中，挑拨并不是必须的，可以换成气合弹打击钢钻鼹鼠、炎钢兽、月精灵等热门的精灵。

火矢鹰

蜻蜓点水+烈焰驱动+勇鸟+鬼火，特性疾风之翼，性格固执，道具专爱头巾

努力分配：252物攻/6物防/252速度

队伍里能同时充当救场、清场与游击的角色，主要功能还是反制一些高速，或者速度强化精灵，比如MEGA

露帕兔、MEGA大针蜂、蝶舞烈火蛾等等。为了确保力度所以带了专爱头巾，可以比拉恩德伦斯打出更高的伤害，只是两者的打击对象有所不同。

最后一个技能目前带的是鬼火，在能看到对手队伍的规则下，鬼火收益比较可观，可以先读对手用于抵抗火鸟的岩石系精灵或水盾。当然除了鬼火之外，针对MEGA迪安茜的钢之翼、防催眠的梦话、救场用的顺风都可以考虑。

钢钻鼹鼠

蜻蜓点水+烈焰驱动+勇鸟+鬼火，特性疾风之翼，性格固执，道具专爱头巾
努力分配：252物攻/6物防/252速度

考虑到队伍里有波尔托罗斯化身形态和火矢鹰，所以工兵是需要的。但是因为队伍本来也要撒两种钉子，所以驱雾就不太合适了，最后选择了钢钻鼹鼠清钉。正如之前所说的，如果拉恩德伦斯灵兽形态不带石砾的话，就可以把钢钻鼹鼠的岩崩换成石砾。

钢钻鼹鼠的道具可以选择突击背心、气球或者剩饭。最后选择剩饭的原因一个是作为工兵，能有一个回复手段比较好，毕竟这个队伍的节奏不快；另一个原因是作为队伍惟一的钢系，钢钻鼹鼠还需要承担联防的重任，所以需要续航能力。

选手感言

这个队伍是为了踢馆专门组的，精灵和配置应该说都是很常见的，基本战术也是联防消耗，莎娜多暴力拆迁，后期拉恩德伦斯灵兽形态、波尔托罗斯化身形态和火矢鹰一有机会就上去收割。队伍就说到这里，接下来想重点和大家聊一聊我的踢馆经历，以及踢馆的心得体会。

我挑战道馆之前在大师赛对战研究所工作，在村长（赛事主办人）的帮助下，于6月11日入手了自己的3DS。此后利用疾风道馆的加场首先通过了疾风道馆，然后依靠北京地区的聚会完成了其他4个道馆的挑战，于27日获得了正赛资格。应该说我的道馆挑战是顺利和幸运的，很多前辈派送了我大半箱精灵，在疾风道馆和气象道馆的比赛中我也得到了运气与对方大度的眷顾。闲谈先告一段落，下面是我觉得在挑战道馆时需要注意的一些问题。

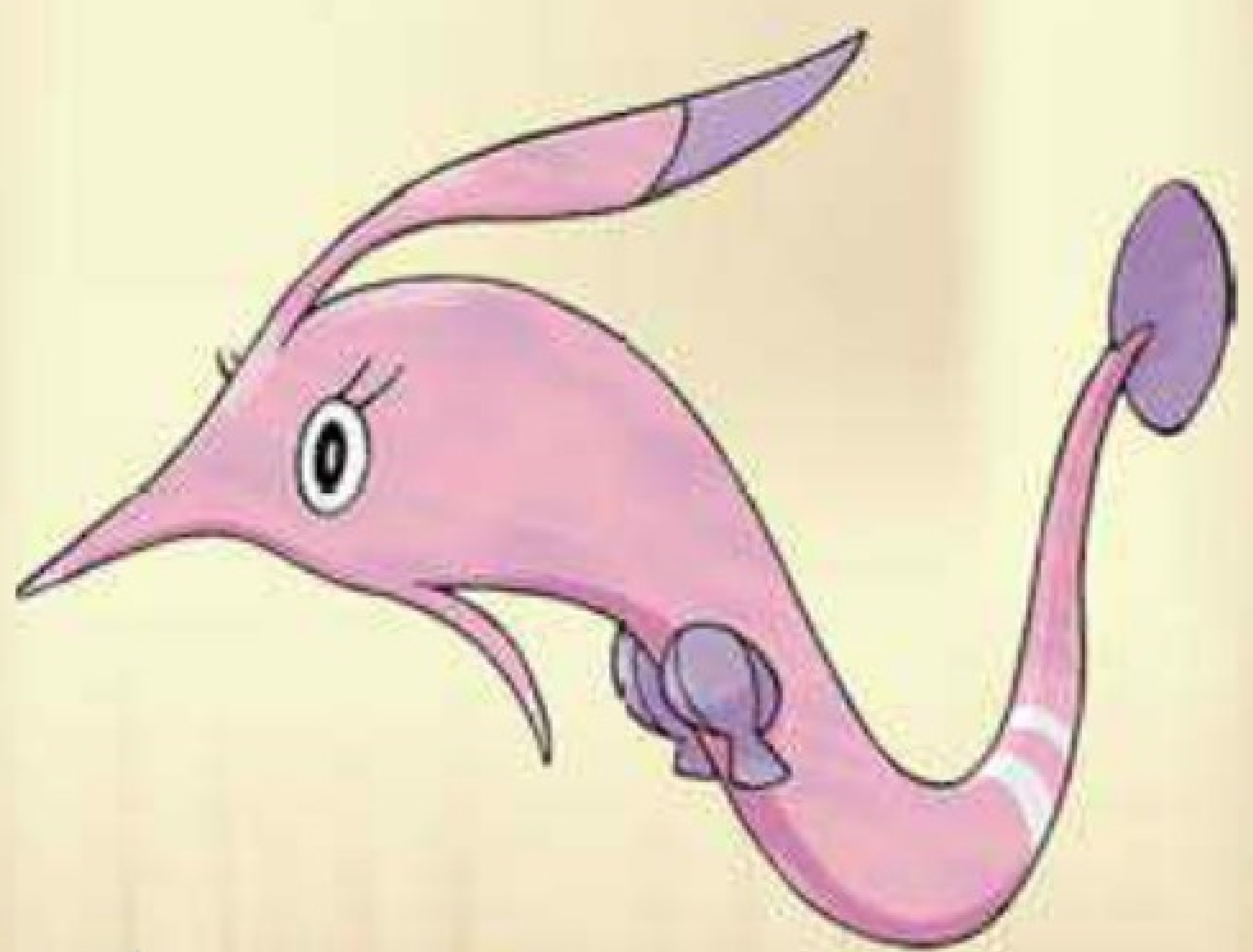
首先，组队时不要纠结于过细的努力分配，先做好全局工作。一些高手的队伍大都精细分配努力值，一些精灵不精细分配努力值也是难以发挥应有的作用的，例如挑拨鸟栖三颜龙。精细分配努力值当然有助于战斗力的提升，但如此分配努力值都需要明确的理由，并不是随便找个理由就能称之为“精细分配”。

以洗衣机电鬼为例。如果洗衣机的技能是高压水泵、变压、鬼火、分担痛苦，并且把主要的努力值投入在耐久上，那么你会发现大多数情况下，各种努力值分配的洗衣机都差不多。无非是能挡一些精灵、能中转一

些精灵、能反杀一些精灵而已。例如，即使是能吃一发MEGA喷火龙Y的太阳光线的特耐洗衣机电鬼也不会有多少人拿它对着MEGA喷火龙Y留场。相对的，速度线对于洗衣机电鬼来说就更加重要，一只速度大于134的洗衣机在对付手刀超人时能先手鬼火，会显然得心应手许多。

个人认为，与其花费过多的精力在努力值的分配，不如先做好全局工作。先从属性、技能、特性、速度线等方面做好全队的规划，应该极速就极速，应该满攻就满攻。很多天敌不是通过调整努力值就能解决的。而且，在完全组队后经过实战的试队再进行努力值方面的调整也会容易许多。

其次，一定要有充足的试队时间。抓住向别人挑战请教的机会，在完成一支队伍后到上道馆挑战，一定要有充分的试队调整时间。有些问题不是通过简单的分析、查阅资料就能看出来的，实战会是最好的老师。试队不要因为别人是“娱乐队”就放弃这次机会。在挑战悟色道馆时，对方使用了艾姆利特放墙配合樱花鳗短接的战术，而这类战术经常在大家的“娱乐队”里看见。



最后，试队后一定要反思胜利或失败的原因，不要纠结于一场对战的胜负。如果胜利了，也应该看看队伍里哪些成分的运营并不如想的那么好，有哪些可以改进的空间。

对战平台能获得更多的试队机会，国内外顶尖高手都有在用对战平台。但是并不推荐在对战平台进行大师赛规则的试队。因为现行大师赛规则和其他平台规则都有较大区别，口袋吧官方服务器开设的大师赛分级却经常没人。在大师赛群、自己的朋友圈中，以及对战研究所直播挑战等，都有机会尝试自己队伍的实战。

最后，不要厌弃“冷无缺”。冷无缺就是指对战中非常热门的精灵，被一些玩家调侃为“冷漠、无情、缺爱”。但那些最热门的精灵，如洗衣机电鬼、拉恩德伦斯、钢钻鼹鼠、火矢鹰，大多数都有推进队伍运转的效果，集中表现在蜻蜓点水和变压、鬼火与威吓的缓冲、高速旋转和石砾的布局、高速和先制的救场中。可以这么说，几乎每个人都用过冷无缺，但是能完全理解它们作用并发挥价值的人并不多。进行口袋对战从冷无缺入手，也是合情合理的。

更何况，获胜是参加比赛的第一目的，即使你希望上视频，把冷无缺用溜，用出冷无缺相对冷门的用法（例如最近平台上比较流行的巨大化替身拉恩德伦斯灵兽形态）都是有看点、有亮点的。因此，希望参加比赛的大家不要盲目摒弃冷无缺，把自己的工作做好、把自己的比赛比好，就已经足够了。

夏季赛通关选手NO.42——Tibbers大魔王队伍及踢馆经验分享

本辑大师赛专题的最后登场的Tibbers大魔王也是大师赛的新军，在道馆挑战和平时日常聊天中表现都很活跃。他想和大家分享的队伍是：莎娜多（咦怎么又是你）+拉恩德伦斯灵兽形态+洗衣机电鬼+铁盘坚果+凯路迪欧+轮皮象。

莎娜多

替身+冥想+精神冲击+高音，特性复制，性格胆小，道具莎娜多石

努力分配：252特攻/4特防 /252速度

替身冥想的莎娜多堪称纯核心配置，替身冥想就意味着推队的开始，时机成熟前战术不会轻易暴露。虽说超+仙的打击面不是很好，尤其是解决不了钢系天敌，但既然用了替冥打法，大威力特攻本系和能打击物防较低的特盾的超本都不能舍弃换成影子球，因此莎娜多的进攻盲点只能交给队友解决，在盲点清理之前莎娜多只能打打游击。

携带替身的优势在于能给靠异常状态进行反制的盾牌足够的压力，比如洗衣机电鬼、魔法守护皮可西、没有特攻努力的雪拉比、呆河马等等都可能成为莎娜多的突破口。但是损失一个打击面就意味着减少了莎娜多在这个队伍中职能，也就意味着需要队友更多承担保护莎娜多强化成型的压力。如果觉得这个代价比较大，那么把替身换成气合弹也没有问题。

拉恩德伦斯灵兽形态

打落+地震+蜻蜓点水+石刃，特性威吓，性格开朗，道具专爱围巾

努力分配：252物攻/6物防/252速度

虽说一开始觉得替冥莎娜多配合磁铁一家的联攻应该不错，但是考虑到还要处理剑盾魂这个点，而且很多盔甲鸟都带美丽脱壳，所以最后在队伍的构建上采用了UTVS游击的体系。既然是用游击战术，那么首先考虑的精灵便是拉恩德伦斯灵兽形态了。专爱围巾配合威吓特性使得其有足够的救场能力和压制能力，蜻蜓点水打出去的伤害也非常可观。

洗衣机电鬼

鬼火+高压水泵+变压+分担痛苦，特性浮游，性格大胆，道具剩饭

努力分配：252HP/108物防/148速度

变压的位置选择了在这个环境下抗性十分优秀的洗衣机电鬼，用的是非常常见的配置，相信这种万金油的精灵也不需要我多做讲解了。洗衣机电鬼和拉恩德伦斯灵兽形态在联防上配合一般，但是在联攻上，洗衣机作为水+电属性能有效打击拉恩德伦斯灵兽形态非常头疼的飞行系和地面系盾牌，鬼火更是一招鲜吃遍天的控血神技，所以综合能力依然非常优秀。

速度上选择超过极限速度的巨甲龙，更重要的是超过现在比较流行的满速度手刀超人和蘑菇斗士，加到这个线以后就可以对它们先手鬼火了。

铁盘坚果

石砾+寄生种子+猛力鞭挞+螺旋球，特性铁蒺，性格悠闲，道具剩饭
努力分配：252HP/68物防/188特防

既然是游击体系那么石砾的配合是关键的一点，这个队伍的钉子手最后选择的是铁盘坚果。铁盘坚果是放在进攻型队伍里不错的钉子手，尤其是没有鬼系的队伍（叠翅鲨龙也有相似的作用，不过大师赛限制种族）。不需要死保着钉子，只要在对方清钉的时候被铁棘弹得难受就可以了，钉子被扫掉了大不了再撒一次。

另外配招上，寄生种子能够保证回复力，并且能起到一定的逼换作用；螺旋球是为了反制高速精灵，这样分配努力的铁盘坚果不仅不会被MEGA露帕兔的飞膝踢直接秒杀，还能反手螺旋球重创对手。草本选择了大威力的猛力鞭挞，因为物攻努力没有加，只能通过牺牲稳定性来弥补输出的不足。

除此之外，铁盘坚果的另一个职能就是联防了，钢+草的组合抗性比较多，耐久出色，它的入队可以大大丰富队伍剩下的位置的选择面。铁盘坚果惟一欠缺的地方就是怕磁力特性捕获，另外虽说它能抵抗水系，但还是怕沸水烧伤。

凯路迪欧

高压水泵+神秘之剑+冻结之风+觉醒电，特性正义之心，性格胆小，道具专爱眼镜
努力分配：252特攻/4特防/252速度

第五只精灵选择了速度与爆发力兼具的凯路迪欧，并带上专爱眼镜作为队伍的破盾手段。双本+冻结之风都是很正常的配置，最后一个技能选择了觉醒电是希望能打击暴鲤龙、布伦水母等水系精灵。不过凯路迪欧真正的盲点恐怕也就是免疫水本又抵抗斗本的精灵，对于其他的两倍抵抗水系的精灵，用高压水泵直接打过去，或者用一个不克制的觉醒打过去，恐怕伤害也差不多。所以如果不针对对手的话，觉醒电换成沸水也没有问题。

轮皮象

地震+石刃+冰飞石+高速旋转，特性沙隐，性格淘气，道具突击背心
努力分配：252HP/252物防/6速度

最后，队伍需要一个工兵，我选择了轮皮象。这只轮皮象的配置可能有点奇怪，选择了极限物耐并且道具带了突击背心，其实这是不得已才做出的决定。因为我希望轮皮象不仅可以清扫钉子，还能有优秀的对攻能力，尤其是面对火矢鹰、MEGA露帕兔等精灵，因此一定的物理耐久是必须的。然而队伍在特殊防线上也不是很稳固，轮皮象必须携带突击背心才能让自己在试探一些配置不明的精灵

的特殊攻击时承受更小的代价。当然在关键时刻，突击背心轮皮象也能和MEGA喷火龙Y、胡地等精灵怒刚一次正面。另外一个原因是，这个队伍实在是非常怕MEGA雷电兽，突击背心轮皮象相对来说可以减少队伍来自雷电兽的压力。

配招方面，石刃和打落比较难取舍，石刃能让轮皮象反制许多飞行系，打落则可以反制阻挡高速旋转鬼系，考虑到轮皮象的反制职能，最后我还是选择了石刃。石刃威力大，而且有不少四倍克制的精灵，收益更值得期待。特性上，考虑到轮皮象的耐久非常高，被直接秒杀几乎是不可能的事情，所以干脆换成了沙隐，如果对手有沙暴天气，还可以蹭一下。

选手感言

队伍的基本思路就是试探→控血→清场三个步骤，试探阶段主要依靠UTVS游击中转获取对手队伍的信息；控血阶段主要是利用石砾与双反游击，配合凯路迪欧与莎娜多的高输出压制对手的血量；清场阶段是利用莎娜多或者拉恩德伦斯灵兽形态等精灵在清理了对手队伍中的盲点之后控场完成收尾。整个队伍的联攻联防思路还是比较清晰的。

关于大师赛，在踢馆完毕后回过头来看，我觉得“稳”是非常重要的。不要过分的先读，尤其是在对面有很强的反制手段的时候，乱读容易被反杀。曾经有人在我刚进6v6对战坑不久的时候教我说：整场比赛读的次数不要超过三次。不过我觉得，最好的办法是要让对手把握不了自己的规律。在局面无法打开的时候先读赚取优势，局面优势的时候稳扎稳打把优势转为胜势，劣势的时候合理炮灰，冷静寻找出路，我相信这些都是高水平的操作应有的特点。

赛前选择首发也是对战中很重要的一环。在打之前一定要做两件事，一个是记下对手有什么精灵，这个太重要了，如果记不住就写下来，否则会给你对战中的预判造成很大困难。另一个是针对对面阵容找到自己队伍里的关键精灵，确保关键精灵的血量以压制对面。

以上是我个人在踢馆和对6v6对战的理解上的一些体会，希望能对大家有帮助。

精彩踢馆视频分享



按照惯例，放完队伍后依然会给大家带来几局对战视频的赏析。注：对战视频必须购买正版3DS及《ORAS》卡带后才能观看，这里就不做观看方法的科普了。

第一局 Kk VS 疾风道馆（Kk视角）

视频代码：QPDW-WWWW-WW24-DBFB

Kk的阵容即之前它分享的队伍（挑战时双柱力王的冷冻拳替换成了雷电拳），道馆方的队伍是手刀超人+波尔托罗斯灵兽形态+假面玫瑰+钢钻鼹鼠+雷电兽（M）+玛利露利。

这场比赛最吸引人的是双方的先读操作。道馆方在开局阶段靠着气球钢钻鼹鼠撒下的石砾以及玛利露利对于Kk整个队伍的压制能力占得一定先机，但是第9回合手刀超人面对拉迪奥斯自信留场却惨遭觉醒斗绞杀，真是始料未及，Kk在队伍配置上所下的功夫初见成效。

第14回合是本场比赛很关键的一个回合，围巾钢钻鼹鼠在晴天下面对玛利露利，此时Kk队伍的速度线完全压制道馆方，而且还有一个不到半血的火矢鹰。道馆方认定钢钻鼹鼠会选择高速旋转救火矢鹰，果断抓住机会上雷电兽MEGA进化。不过Kk或许是猜到了这一点，也或许是觉得杀玛利露利比清钉子更重要，钢钻鼹鼠果断选择地震斩杀雷电兽，自此，Kk掌握了比赛的主动权。

第19回合是双方最后的博弈，Kk剩下健康的生命玉拉迪奥斯、剩饭满血洗衣机电鬼和专爱围巾钢钻鼹鼠，道馆方剩半血以上剩饭玛利露利和残血钢钻鼹鼠，场上钢钻鼹鼠面对玛力露丽。显然，从Kk的视角看，已经胜券在握。不过，Kk没有选择直接炮灰钢钻鼹鼠，而是换上洗衣机电鬼挡水流喷射，被道馆方抓个正着。道馆方直接换上了钢钻鼹鼠，并地震带走了洗衣机电鬼。要不是Kk拉迪奥斯还留了一手十万伏特，这场比赛说不定就要以失败告终了。所以，大家在对战时也该注意不要花式作死，否则说不定会送掉一场原本能赢的局。

第二局 绯舞 VS 疾风道馆（绯舞视角）

视频代码：PQ4W-WWWW-WW24-57W9

绯舞队伍是之前文章所介绍的，道馆方队伍是钢嘴娃娃（M）+三颜龙+火矢鹰+拉恩德伦斯灵兽形态+钢钻鼹鼠+洗衣机电鬼，细心的朋友可以发现这是上期的大师赛栏目中介绍的疾风道馆的招牌队伍。两边的队伍都是进攻性风格，道馆方对于三颜龙的压力比较大，绯舞则缺少稳妥中转火矢鹰的精灵，因此这是一场非常需要拼先读与炮灰的比赛。

在比赛的第3回合这种心理上的博弈就体现了出来。绯舞的三颜龙面对道馆方的洗衣机电鬼，可以选择双本爆破也可以选择火焰放射读钢嘴娃娃，显然道馆方也明白这点。最终，道馆方选择读对手火焰放射或者恶之波动留场（应该是点了分担痛苦），结果被三颜龙的流星群直接打死，损失了能中转绯舞玛利露利的精灵。

第10回合以后，可能是因为双方选手都非常熟悉，都认为对方会先读使用其他技能的缘故，两边展开了激情的炮灰式对攻。比如绯舞这边铁甲螳螂面对火矢鹰认为对手会蜻蜓点水而换上惊目翁结果直接被撞死；道馆方的三颜龙面对双柱力王认为绯舞会选择打落而不敢上血量不足的拉恩德伦斯，三颜龙直接留场结果被音速拳收割。这样的场面确

实非常刺激，最后道馆方还是靠火矢鹰给对方的压力占据了一定的优势。

比赛的关键发生在第19回合，双方经过几轮炮灰后，绯舞还剩下双柱力王、三颜龙和雷电兽，道馆还剩下钢钻鼹鼠、钢嘴娃娃和火矢鹰，血量全部健康，场上是双柱力王对阵钢钻鼹鼠。显然，正常来讲只要道馆方换上钢嘴娃娃挡下吸收拳/音速拳，先手嬉戏击杀双柱力王就能握有胜势。但是，绯舞双柱力王气合拳全力的一击却彻底改变了比赛的结果。

第三局 夜降 VS 狂澜道馆（夜降视角）

视频代码：KY7G-WWWW-WW2A-PNXE

第三场视频给大家带来的是一位本期没有推荐队伍的选手的踢馆视频，它的队伍是藤王蛇+化石翼龙+拉迪亚斯+手刀超人+暴鲤龙（M）+火矢鹰。狂澜道馆方的队伍则是喷火龙（MY）+拉迪亚斯+洗衣机电鬼+钢钻鼹鼠+手刀超人+凯路迪欧。

本场比赛同样是精彩的对攻局。挑战者的化石翼龙很早就抓住机会撒下了石砾，让馆方的喷火龙游击效率大大降低，而馆方急于清扫钉子使得专爱围巾钢钻鼹鼠在面对藤王蛇时被绿叶风暴击杀，这个时机的把握确实存在一定问题。

第10回合暴鲤龙抓住拉迪亚斯流星群减特攻的空挡换上暴鲤龙龙舞，馆方放出喷火龙开晴天但没有及时换上凯路迪欧，导致损失喷火龙、凯路迪欧两只精灵。不过不得不说馆方救场手段十足，三只精灵都带了专爱围巾，拉迪亚斯上场化解了危机，但局面也陷入被动。

比赛的亮点发生在第20回合的残局阶段，双方几轮互换后，夜降剩下残血MEGA暴鲤龙、残血手刀超人和满血拉迪亚斯，馆方剩下黄血的手刀超人和残血专爱围巾拉迪亚斯，场上是降了两级特攻的拉迪亚斯对馆方的手刀超人。手刀超人可能会点突袭读拉迪亚斯直接攻击或者点打落读换人。剩下两只残血精灵中，自己的手刀超人血量更低拼不过对手，暴鲤龙需要面临打落还是突袭的猜拳，可以说这是一个非常纠结的局面。不过夜降的化解手段简直飘逸，直接一个治愈之愿复活残血MEGA暴鲤龙，将胜利稳稳地攥在了手中。



第四局 Tibbers大魔王 VS 一方道馆（Tibbers大魔王视角）

视频代码：5NMW-WWWW-WW25-MYKJ

最后给大家带来大魔王的一场精彩的踢馆视频，他的队伍同样是之前介绍的；道馆方则是四代队：露帕兔（M）+光翼兽+叠翅鲨龙+炎钢兽+洗衣机电鬼+假面玫瑰。

开局大魔王可能有些紧张头脑发热，拉恩德伦斯灵兽形态面对洗衣机电鬼没有直接蜻蜓点水，被鬼火耗得很惨。缺少了反制MEGA露帕兔的有力手段，导致自己的洗衣机电鬼在紧接着的回合面对露帕兔不敢轻举妄动，被飞膝踢直接带走。

不过，Tibbers大魔王很快调整了状态，第7回合在莎娜多面对露帕兔的局面下，漂亮地预判对方换上炎钢兽而直接换上凯路迪欧压制。馆方低估了专爱眼镜凯路迪欧的输出，送掉了惟一能挡MEGA莎娜多的精灵。不过，后面的第11回合又是非常戏剧性。大魔王本来在铁盘坚果面对光翼兽时换上凯路迪欧试探火系技能，不料光翼兽竟然直接电磁波打过来，紧接着气刃斩2HKO凯路迪欧。但是，这也让道馆方暴露了光翼兽特攻不高这一信息。

大魔王敏锐地抓住了这个信息，这场比赛它替身冥想配置的MEGA莎娜多发挥了巨大的价值，冥想一次的莎娜多没有被气刃斩击破替身，接连带走光翼兽和叠翅鲨龙。然后，大魔王用轮皮象挡下MEGA露帕兔的下马威后再度预判对手换洗衣机电鬼成功，直接换上莎娜多高音带走洗衣机电鬼确立胜势，可谓干净利落。

总的来说，虽说这场比赛开局阶段大魔王操作存在问题，但是在中后期，它把握比赛信息和先读的能力还是值得称赞和学习的。

大师赛夏季赛通关杯速报



通关杯是什么？这是一个设置在夏季赛正赛开始之前的娱乐赛，选手在大师赛规则的基础上，必须要让队伍的成员带齐《ORAS》的七个秘传机以及挖洞和闪光两个技能。通关杯的参赛成员由前16名通过道馆挑战的选手组成（中间如果有无法参赛的则顺延到17名，以此类推），可谓是夏季赛优秀选手之间的提前互动。

本次比赛于的时间为7月1日到7月4日，比赛的最终冠军是猫小明（它在上辑的栏目中也发表了感言，大家是否还有印象呢），大家都称他猫仙或者猫圣，因为他实在是太巨巨了。好了，下面是我挑选的通关杯的两场比较好看的视频，一起来分享。

第一局 半决赛 B VS 爱迪尔

视频代码：DPHW-WWWW-WW2A-BT6A，主视角为B

B的队伍是壶壶龟+爆音王+云翅龙（M）+高音蟾蜍+上忍蛙+极光龙，爱迪尔的队伍是玛利露利+拉迪亚斯+掘岩兔+火矢鹰+妙蛙花（M）+鬼精灵，我们可以看到有不少冷门精灵登场，它们在比赛中会有什么具体表现呢？

双方开局都有一定失误，比如B的壶壶龟在第一回合直接认定对手的鬼精灵不是MEGA的而使用石砾，爱迪尔在壶壶龟可能是乖僻特性的情况下对其使用了闪光。爱迪尔也由于队伍中没有能挡鬼火的精灵导致前期打得很拖沓，让B连续完成了打落+石砾+粘网的布局。

不过这些细节比起后面的剧情来说都不是重点，B可谓是充分发挥了粘网和队伍阵容的特点，爆音王、云翅龙、高音蟾蜍、极光龙轮番上场站桩回声让人眼前一亮。我们知道回声这个技能每次使用后威力会提升40，高音蟾蜍回声直接打掉MEGA妙蛙花半血以及后面皮肤加成下极光龙回声爆表的输出令人难忘。不过爱迪尔的精灵毕竟拥有强大的个人能力，专爱头巾火矢鹰拼掉上忍蛙后剩一丝HP，对手还有半血不到的壶壶龟，爱迪尔最后一击能否击杀壶壶龟力挽狂澜呢？大家去看视频吧。



第二局 半决赛 猫小明 VS 吉太

视频代码：6U5W-WWWW-WW2A-7NNU，主视角为猫小明

猫小明的队伍是波尔托罗斯灵兽形态+大钳甲虫（M）+毒刺水母+上忍蛙+铁盘坚果+吊灯鬼，吉太的队伍是皮可西+蝠蝎+拉迪奥斯+铁甲螳螂+大钳甲虫（M）+快龙。阵容上看双方是MEGA大钳甲虫队的对刚。比起上面一场，这场比赛就是实力精灵之间的对抗了，双方的首发选择、先读操作都将成为胜负的关键。

第1回合吉太的操作就很亮，快龙面对波尔托罗斯灵兽形态冷静先读变压，直接预判火焰拳带走猫小明换上的铁盘坚果。但后面的比赛，吉太因为阵容的原因被猫小明的吊鬼灯压制严重，陷入被动。吉太最不应该出现的失误在大钳甲虫面对波尔托罗斯的时候，当回合正确的做法应该是暂时让大钳甲虫不MEGA进化，直接剑舞或攻击，这样没有飞行系的大钳甲虫就不会被波尔托罗斯的电本压制，可惜这里它没有做出正确的判断。

其实这场比赛的亮点还是通关杯规则下的一些稀奇古怪的精灵配置，比如带力量香草的挖洞+杂耍的上忍蛙，飞空波尔托罗斯等等，大家有兴趣的话也可以对视频进行模拟对战哦。

大师赛研究所与斗鱼直播介绍

最后给大家介绍的是大师赛的两个新的互动平台。大师赛官方为了玩家们经验战术交流的需要，五月新开设了对战研究所，用来发布常用精灵的战术。研究所现任所长为春季赛正赛的八强选手Sa Sa，副所长为本期为大家分享队伍的caiyan。

研究所微博地址：http://weibo.com/u/5620325848

另外，研究所会不定期在斗鱼直播平台上直播口袋妖怪6v6单打对战，直播可在微博预约，场次信息也会第一时间在微博发布，欢迎大家关注。

斗鱼直播房间地址：http://www.douyutv.com/244047

本期的大师赛介绍就到这里全部结束了，感谢大家观看，我们下期再见。

文/新房客　编/马修

口袋妖怪卡片游戏

天空篇2

各位玩家朋友们大家好，在享受暑假的孩子们也好！一般大家都会觉得夏天的活动项目好多，是很多人最喜欢的季节，但笔者觉得已经快要被炎热击败了……已经热到连写稿子都浑身是汗！大家一定要多注意防暑。在这一辑的栏目中，笔者将继续为大家介绍“《Roaring Skies》（咆哮的天空）系列”的卡片。

雷电球、顽皮弹

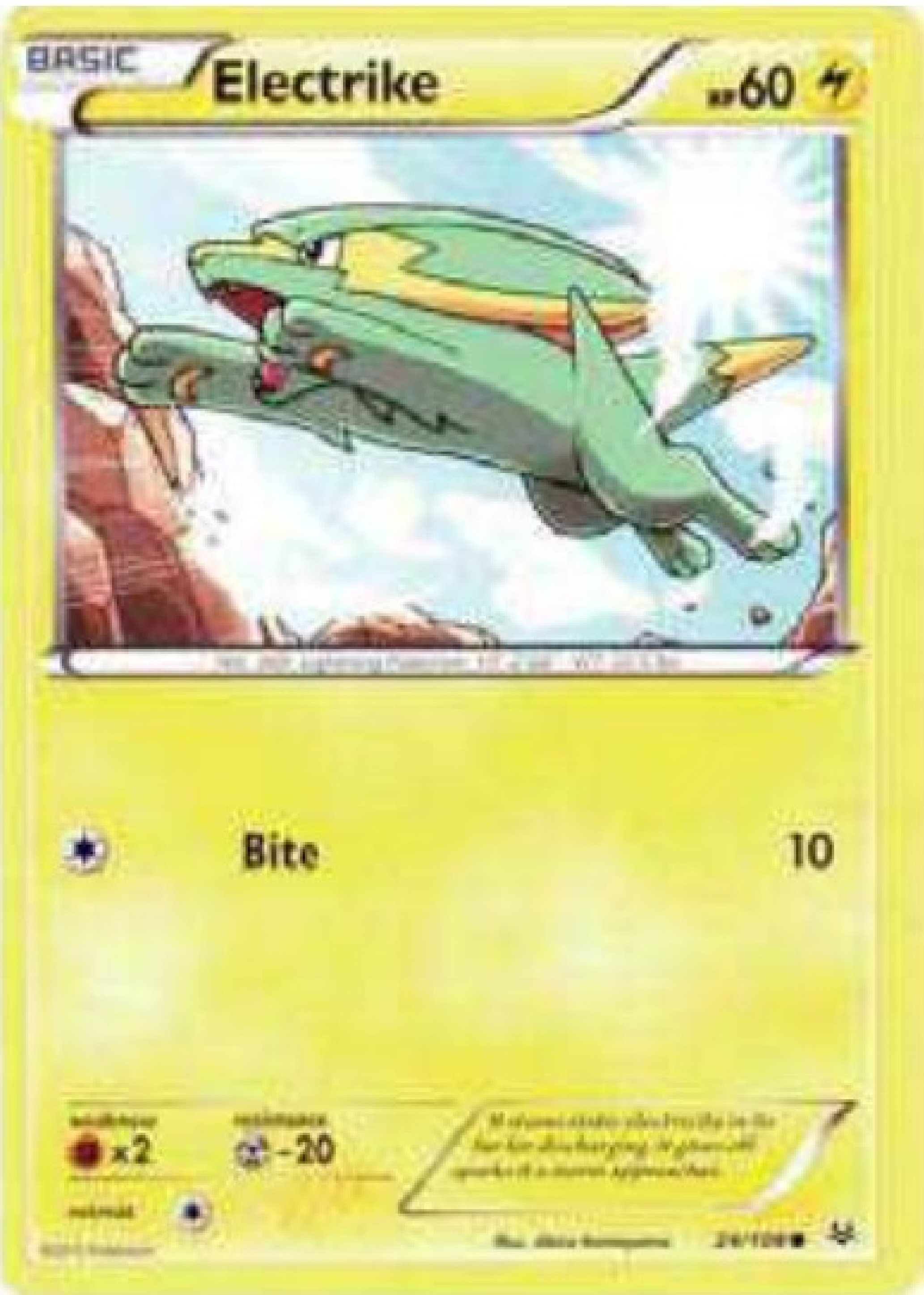
在上一辑介绍了水、火、草三个属性之后，咱们来看看电系的卡片吧！雷电球有60的HP。它的第一个技能为Thunder Wave（电磁波），投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态；第二个技能为Big Explosion（大爆炸），基本伤害为60，使用以后雷电球自身损失60的HP。雷电球的弱点为格斗×2，抵抗力为钢－20，交换消耗为一张能量卡。

进化以后的顽皮弹有90的HP。它的第一个技能为Continuous Tumble（连续翻），基本伤害为20×，投币直到投到反面，本次攻击的最终伤害为20×硬币的正面次数；第二个技能为Energy Bomb（能量炸弹），基本伤害为70，我方可以把顽皮弹身上所有的能量卡以任意方式分配给后场的口袋妖怪。





落雷兽、雷电兽

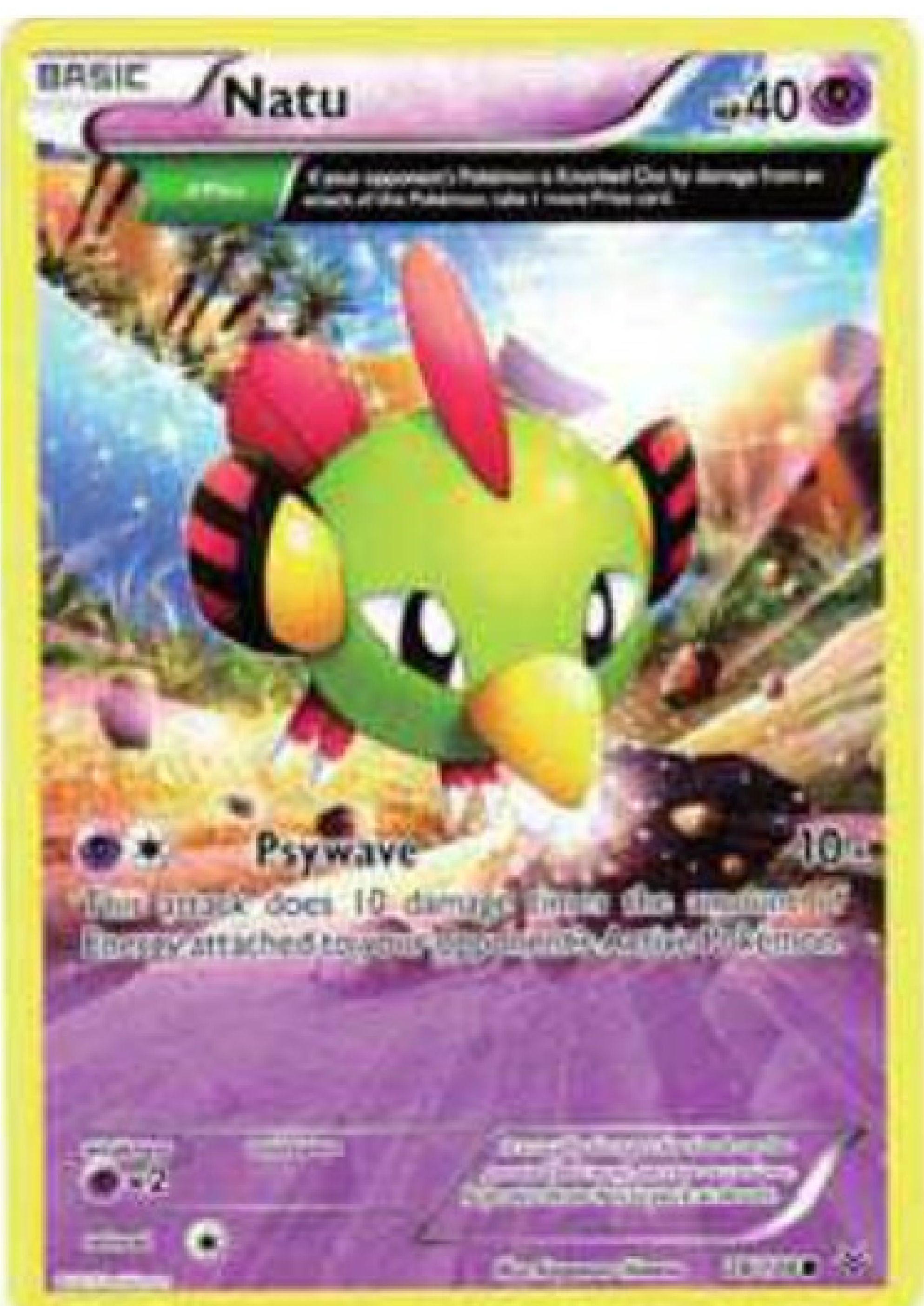




落雷兽有60的HP，技能方面只有一个Bite（啃咬），基本伤害为10，弱点为格斗×2，抵抗力为钢－20，交换消耗为一张能量卡。建议尽快进化。

进化后的雷电兽有90的HP。它的第一个技能为Random Spark（随意火花），本次攻击给对手任意一只口袋妖怪30点伤害；第二个技能为Bite（啃咬），基本伤害为40。雷电兽的弱点为格斗×2，抵抗力为钢－20，交换消耗为一张能量卡。可能是因为这次卡片主题的关系，不是在天上飞的口袋妖怪貌似都有刻意削弱的感觉……

天然雀、天然鸟





天然雀有两个版本，介于第一个版本实在没什么理由值得讲就暂且略过。这个版本的天然雀有40的HP，技能为Psywave（幻象波），基本伤害为10×，计算对手被攻击的口袋妖怪身上的能量卡数量，本次攻击的最终伤害为10×能量卡的数量。天然雀的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。值得注意的是，如果用这只天然雀击败了对手的口袋妖怪，那么我方就额外多抽取一张奖励卡。

天然鸟有90的HP。它的第一个技能为Future Sight（预知未来），查看双方套牌最上方的五张牌，之后以任意顺序放回去；第二个技能为Stressful Eye（额废之眼），基本伤害为30，对手展示其手牌，之后丢弃一张手牌中的训练家卡。天然鸟的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

怨影娃娃、诅咒娃娃

怨影娃娃有60的HP。它的技能只有一个Bleh（做呕吐状），从对手的口袋妖怪身上丢弃一张特殊能量卡。怨影娃娃的弱点为恶×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为一张能量卡。

进化以后的诅咒娃娃有80的HP。它的能力为Tool Concealment（工具封印），双方口袋妖怪的工具卡全部失效。技能方面只有Psyshot（超能力），基本伤害为60。诅咒娃娃的弱点为恶×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为一张能量卡。

另外一个版本的诅咒娃娃有90的HP。它的第一个技能为Evolution Jammer（进化干扰），基本伤害为20，使用以后对手下回合不能进化口袋妖怪；第二个技能为Curse Deeply（深深的诅咒），在对手前场的口袋妖怪身上放五个伤害指示物。诅咒娃娃的弱点为恶×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为一张能量卡。如果用这张卡击败了对手的口袋妖怪，那么就额外多抽取一张奖励卡。







飞蝎、蝎蝎





飞蝎有70的HP，它的技能为Stun Poison（昏厥之毒），投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹与中毒状态。飞蝎的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

蝎蝎有90的HP，它的第一个技能为Rock Slide（岩崩），基本伤害为20，本次攻击给予对手后场的两只口袋妖怪各20伤害；第二个技能为Slash（切割），基本伤害为40。蝎蝎的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

摔角翼人



摔角翼人有80的HP，它的第一个技能为Tackle（撞击），基本伤害为10；第二个技能为Midair Strike（半空打击），基本伤害为40+，投币，如果是正面，本次攻击追加40点伤害。摔角翼人的弱点为电×2，抵抗力为格斗–20，交换消耗为一张能量卡。



灾兽

灾兽有100的HP。它的能力为Cursed Eyes（诅咒之眼），当我方把这张卡放入后场区时，我方可以从对手的口袋妖怪身上移动三个伤害指示物到另外一只口袋妖怪身上。技能方面它只有一个Mash Claw（粉碎之爪），基本伤害为30。灾兽的弱点为格斗×2，抵抗力为超能–20，交换消耗为一张能量卡。好好利用它的能力的话还是不错的，至于招式方面随便看看就得了。

闪电鸟



在介绍完了几个属性的卡片之后，我们来看看这几个属性里的神兽吧！闪电鸟有120的HP，它的第一个技能为Drill Peck（钻孔啄），基本伤害为20；第二个技能为Raging Thunder（愤怒之雷），基本伤害为120，本次攻击给我方后场的一只口袋妖怪造成40伤害，需要注意一下的是愤怒之雷是给我方后场造成伤害，使用的时候一定要注意。闪电鸟的弱点为电×2，抵抗力为格斗–20，交换消耗为两张能量卡。



波尔托罗斯EX

波尔托罗斯EX有170的HP。它的第一个技能为Headlock（锁头式翻摔），基本伤害为30＋，投币，如果是正面本次攻击可以打出30伤害，如果是反面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态；第二个技能为Voltage Rush（电力急攻），基本伤害为50，同时给自身造成50的伤害。波尔托罗斯EX的弱点为格斗×2，抵抗力为钢－20，交换消耗为两张能量卡。



迪奥希斯

迪奥希斯有110的HP。它的第一个技能为Close Encounter（近身遭遇），如果我方先行动，即便是第一回合也可以抽两张牌。第二个技能为Overdrive Smash（过度摧毁），基本伤害为30，在我方下回合间，过度摧毁的威力将追加60。迪奥希斯的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



吉拉齐

吉拉齐有70的HP。它的第一个技能为Diminutive Desire（微小欲望），查看我方套牌上方的七张牌，选一张放入手牌中，之后洗牌；第二个技能为Doom Desire（厄运欲望），丢弃吉拉齐身上所有的能量卡，对手下回合间会被击败。吉拉齐的弱点为火×2，抵抗力为超能－20，交换消耗为一张能量卡。

在介绍完了几个属性之后，这辑的卡片就先介绍到这里。下一辑的热点便是与本次套牌相关的在天空飞翔的那些口袋妖怪们的卡片了！大家敬请期待！

ROARING SKIES

栏目主持 马修

精灵中心



当时间进入7月中旬，便意味着一个美好而漫长的暑假又开始了，这个暑假大家都有什么安排呢？说来最近围绕《口袋妖怪》的热门消息很多，尤其是《口袋抓取方块》真的出到了手机上更是引发了一阵讨论，当然，任天堂走出这一步自有其打算，而对于玩家、尤其是还没有3DS的玩家来说，倒也多个买游戏机之外来接触官方《口袋妖怪》游戏的机会，该作的素质很高，而我们也跟随官方步伐一直在进行着攻略更新，大家到时候可以留意参考一下哦。接下来，就开始我们本辑的“精灵中心”吧！

淘宝买3DS

看了好多关于3DS的相关，莫名心动了（我只想玩《ORAS》和《X·Y》），之前逛淘宝，卖的是好的吗？万一里面都是日文怎么办？到底怎么买才能买到最新款的？从小羡慕人家玩得特HIGH。

南宁 火车

果汁： 里面是日文的说明你买的是支持游戏最多的日版啊，最新款的，New 3DS和New 3DS LL都是最新的。

昴星团： 这么多年，很多淘宝店也都做出自己的品牌了，火车同学可以关注下。

阿鲁： 没什么，毕竟现在漏光、坏点这些问题基本没有名，网购一般就可以了。但是马修肯定还会推荐到实体店购买。

马修： 肯定啦，去柜台，及时发现问题及时换，不是挺好的。

玩家画廊扩大版 · 信封绘图



绘：韶关 咕喵

马修：连信封都画得这么漂亮！

热情降温

不知道为什么，玩《口袋》的时间越来越少，有时甚至是不愿意去玩，明明3DS就在抽屉里可就是不想玩，《口袋玩家》这辑也都没自己看过，不知道自己怎么了……还是决定先把《口袋》放下一段时间吧……嗯，就这样，希望小编能让我上。

广州 口袋之梦

果汁：这就是传说中的乐极生悲？

昴星团：会不会是和小伙伴们发生矛盾了？比如对战规则没达成共识？

阿鲁：要我说，是失恋了，就这么简单！

马修：别管什么原因，觉得累了就先暂放一段时间，但过后记得捡起来哦，不然可真成回忆啦。

被误会成妹子

一直以来都十分喜欢仙精灵，那么萌，后来鼓起勇气把头像换成了仙精灵，连Q名也改成了“小仙”，后来在班级群和“智娜”群说了一句话，于是被众人误以为我是妹子，还被众人吐槽……555，我做错了什么？（怪我咯。）

广州 小仙

昴星团：你同学们应该不知道伊布家族的雄性比雌性多很多。

马修：少年你用仙精灵做QQ头像么？

阿鲁：其实你说话的方式也有问题，你下次可以用汉子的语气在群里说过呀！

果汁：然后群里的同学们就会误会小仙同学变成了女汉子。

玩家画廊扩大版 玩偶



绘：卷耳兔小惠

马修：萌萌的梦幻小玩偶一枚。

为了神技

啊，第一次写调查表好紧张……说起来为了领庆祝这个神技，特意把大三的时间调成了自己的生日，结果进精灵中心啥事都没有发生……觉得自己蠢透了（果然试图改变世界线什么的根本不可能啊）。

南宁 鱼子君

马修：其实是我们一直在被世界改变……

阿鲁：一直都觉得改系统时间这种秘技很不靠谱。

果汁：所以说，改系统时间什么的要谨慎啊，而且还会重置时间。

昴星团：那个技能本身没任何战斗价值，等到自己生日再去学习吧，

玩家画廊扩大版●拟人



绘：包头 千年の煜

马修：叶精灵拟人？版面有种原画设定感觉。

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
无锡	70w07	1342964381
武鸣	火车	985923665
上海	的无法	944405068
深圳	进击の快龙	934450744
福州	烛天	1773354966
东莞	もこ	906811367

希望出一本对战分析书

问下小编，能否出一本像《口袋妖怪2010对战分析》的书？现在环境变化实在太大，问了好几辑了求答复。

厦门 进击的竹笋君

马修：刚出完《2015 721完全大图鉴》后看到这封信表示：压力山大。

昴星团：这次只出图鉴就出了将近800页。

乌冬：所以说，不光是对战环境变了，口袋妖怪种类也多了一倍……

马修：然后，再比现在翻倍的页数和价格，估计就很难卖出去啦。

火猴子MEGA

火猴子如果是悟空，那MEGA了是不是就成斗战胜佛了？

上海 某耗纸

阿鲁：你说的是《黑·白》里的火猴子么？

乌冬：很明显，这位读者说的是四代火系主角豪火猴。

马修：仔细想想设定还挺带感，但是斗战胜佛的形象略难设定啊。

昴星团：说不定MEGA进化成金刚啊！

无法忍受槽点

感觉再也无法忍受TV的槽点了！首先是小智和希特隆在如此强大的电压下居然没什么大碍，其次是被火焰烘烤过的塞妹的脸迅速恢复白皙；最后是剧中口袋妖怪的金花时间，说好的战斗结束进化呢？果然TV版中是用信念来进化的吧？请让我的蜗滑龙在非雨天也能进化吧。

厦门 小白猪

乌冬：动画不是一直这样么，各种信念胜出。

果汁：这么一说，好像动画里的确有很多口袋妖怪是在战斗中进化的。

马修：动画要有高潮的，在高潮时候完成进化，然后逆转……想想都热血啊！

昴星团：于是在想，MEGA进化是不是也参考了动画里在战斗中进化的设定？

88辑调查之对最近两款内购《口袋》游戏以及这种本体免费道具内购的看法

难道是和我大企鹅有一腿？

无锡 70w07

应该会招来一大批土豪和大神！（反正我也不！会！玩！）

南宁 火车

本来很不喜欢这种形式的，但是看了88辑的“业界话题”，才知道不当家不知柴米贵……个人观点，新的衍生作可以用这种形式，传统作以及之前的衍生作比如《迷宫》、《突击队》等，最好不要这么做，不然太颠覆前作的形象了。

厦门 进击的竹笋君

对于穷鬼，或者高三穷狗来说太贵，两款都不错！很想玩！可是高三生不是时间的土豪，高考后再说！

上海 的无法

没有看法，（初三狗忙死啦！）只要不会出现“一毛钱不花就无法通关”就行。

厦门 guyo

这不就是手游么？只能说：大力氪不要停……

南宁 鱼子君

相比国内某没钱别玩的大厂，老任真有良心！

南宁 曾包

啊，好担心老任会沦陷啊……

北京 长颈河马

希望以后别真出手游版《口袋》……

保定 Yumi

还好，毕竟不是氪氪氪抽抽抽，可以一直免费玩的内购游戏都是好游戏。

西安 王宇

还没有玩，但我觉得这种本体免费、道具付费的形式还是可以的，最终段当然是本体免费啦。

福州 烛天

89辑调查之你习惯的《口袋》译名

翡翠台的翻译，家里没电脑，《最佳祝愿》和《XY》都是在翡翠台看的。《口袋玩家》的译名也可以，看久就习惯了，就是手刀超人雷了我好一阵，辛波拉让我纠结了好久……

汕头 那个人

以前看那种100多集一张的《XY》，是神奇字幕组翻的，就习惯了，后来看《口袋玩家》看多了里面的译名也熟悉，最受不了台湾官译，太直白缺乏高大上……

南宁 曾秋鑫

最早的肯定是以前电视放过的啦，不过第一部大家好像都一样……

杭州 皮卡喵

除了台湾那不知道怎么翻译来的所谓官译，其他的都能接受。

秦皇岛 小安

在线对战党，还是更习惯于PO的。

湖州 MAI

台湾官译的就好啦，毕竟是官方的。《口袋玩家》的也不错。

福州 Jerry

《口袋玩家》的译名好像每次都是新作出来最先出呢，译名统一就好，叫什么倒无所谓。

广州 A梦

我和机友之间从来都有一套奇怪的口袋妖怪名字，这里就不说出来了哈哈。

无锡 Vandy

《口袋玩家》的译名还不错，很有初代大家公认那些名字的风格，但有的如“棘飞龙”有些欠严谨啊……

深圳 阿竹

和小伙伴一直用台湾的官译交流，毕竟是个标准嘛。希望以后大陆版来了后别这么跟着叫……

贵阳 王一凡

平时没怎么关注译名，只要说出来能让大家明白是哪一只精灵就可以了，作为专门书刊的话还是采用官译比较好。

广州 皮比

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
lixunsky	81	口袋画廊	蔷薇十字	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
爱喜·欧希☆	77	口袋画廊	金香仙子	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
浅蓝梦幻	88	口袋画廊	华丽大赛	联系电话
lixunsky	81	口袋画廊	蔷薇十字	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
曲曲	76	口袋自由谈	再见，小宇	联系电话
Ricky	75	口袋画廊	万圣节泡沫蛙	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

玩家画廊 口袋版

南宁 曾包

马修：曾包同学每辑都拿来做自画像的这包子上的揪忽然长了很多。



东莞 もこ

马修：睡觉还笑出声，到底是梦到什么啦？



武鸣 火车



马修：妹子画得好萌好软。



汕头 余博扬

马修：定格在高考三个月前的一刻。



呼和浩特 小茂

马修：《宝石》三主神相关的这三个希腊字母设计得还真有感觉。

口袋聊天室

塞蕾娜剪短发好棒！

武宁 陈嫣然

马修：这也是第一个换了发型的女主角的说……

感觉《口袋》的卡片游戏非常高端，尤其是EX，MEGA、EX之类的看着就帅，出招那么暴力（虽然没玩过）。

西安 银

马修：于是可以尝试一下啊，大不了入坑。

记得寒假开始玩《X》英文版，本来有很大的决心要看懂每一个句子，有不会的词就去查（《口袋玩家》的技能翻译帮大忙了），但是后来玩到第二个道馆，就受不了开始跳剧情了，然后就放弃了嘤嘤……虽然大致看懂，但和中文真心不同的感觉呀。

大庆 小6

马修：我才不会说我玩中文版几乎都跳过剧情呢……不过现在《口袋》的剧情都不错，而且各种带中文的片假名看起来也方便很多了。

请让我安心学习，考上重点大学，好把尘封的3DS拿出来。

开平 Leens

马修：高考结束了，Leens同学的3DS拿出来了没有？

89辑的海报很好耶，就是折痕好明显……

广东 姚泽毅

马修：开本小没办法呢，所以《口袋玩家》的海报一直送得比较少。

好想去日本看电影领神兽啊！

长春 小孙

马修：现在去日本看电影神兽的国内口袋玩家不少呢，说不定以后你的这个梦想也真的就实现了呢。

多增加些漫画吧，怎么越来越少了。

天津 小球獭

马修：反应这个问题的读者很多，于是马修也联系了新的画师，下辑就会有新的漫画看啦。

88辑的赠品，看第一眼后告诉小伙伴："看，大吾男神！"后来一看包装袋：大……木……

南宁 陈嫣然

马修：其实，那个完全是按照初代大木博士的游戏中形象做的然后参考《火叶》中的人物大图上的色，结果不止有一个读者发现像大吾了。

虽然班里学校里都没看到有人玩《口袋》，不过我还是很开心，我本来就是一个自娱自乐的人，哼！

包头 千年の煜

马修：单机游戏的好处啊。不过学校这么大，说不定有抱着和你同样心态的人呢，真想找一起玩的聊，网上也有很多哦。

越来越忙竟然漏了一辑……小编们每天也很忙吧，一起加油工作吧（>x<）！

北京 藤王蛇Kane

马修：可不是，而且也经常忙得丢三落四，一起加油吧！

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园、战术研究（实机和PO）、卡片相关战术打法、口袋画廊、口袋自由谈。

来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明"口袋玩家"，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

各位投稿时请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。而由于我们是为大家快递样书，因此还请各位在样书地址留下姓名、地址、邮编的同时，也加上有效的联系电话。

特别提醒：注意事项请翻阅目录页"投稿须知"。

东莞 阿乐



马修：超能力强大的MEGA超梦Y。

佛山 涛



马修：自画像和签名都很漂亮的说。

西安 银

马修：这是……写作业时睡着了？



西安 萝卜



马修：忽然就火起来了的沼跃鱼。

无锡 Wind



马修：试着猜了一下，结果发现都错了。

包头 前年の煜



马修：有点像六世代的灵异狂，手都伸出画框了。

网购/邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88、89、91辑，定价18元。《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元。

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；187辑，定价16元；206，定价18元；216辑，定价14元；217、218、229、232、234、235辑，定价19.8元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。

《PSV专辑》：VOL.13，定价35元。《PSV典藏特辑》：定价32元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

网购 扫描二维码或输入网址购买，**快递费仅2元，购买满28元快递包邮！**

官网书刊频道	淘宝动漫游书店	UCG口袋微店
b.ucg.cn	acgbook.com	vd.ucg.cn

邮购

地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020。
邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931−4867606
Email：pgking@263.net

口袋画廊

栏目主持/马修

大家新年快乐，2015年来了，我们的“口袋画廊”也在拥有新作攻略研究的紧张页数下谋得了一席之地，而本辑带给大家的三张都是手绘图。来体验手绘风的魅力吧！

天伦

绘/哈库



蘑菇斗士和三个蘑蘑菇，好温馨的场面。

皮卡拳

绘/guyo



化身为格斗家的皮卡丘还蛮帅的。

围观

绘/韶关 咕喵



遭到这种围观，绝对是被萌死的。

口袋四驱

绘/菲陆斯



《四驱兄弟》+《口袋妖怪》，融合得自然而到位。

开心

绘/厦门 佘函倩



能把人萌化的可爱图。

吃相

绘/卷耳兔小惠



有种吃到牙疼还要继续吃的可爱小倔强。

看了非常舒服清凉的一张图，尤其是这7月盛夏。

翡翠之绿

绘/LV



口袋自由谈

中考和高考对于学生党来说，是非常大的挑战，而面对这种几乎可以决定未来走向的大考，无论是家长还是老师，都希望让临考的学子们放弃一切杂念全身心投入到考试准备中，而正处青春期这个从童年向成人过度的学子们却又都有自己的想法和看法。当一切成为过去，经历了和自己的所爱的暂别之后，和久违的小伙伴们再度重逢，也许很多人都如下文作者般一次次地对自己说：我，不想放弃！

我，不想放弃《口袋妖怪》

文/诺亚

说到《口袋妖怪》，那算是我非常重要的东西，可以说已经成为了对于我而言，像水、像空气一样的生活中必不可少的元素了。有时候我的朋友时而会这么说："只不过是个游戏罢了，干嘛这么着迷。"其实，《口袋妖怪》对于我而言早已超越了仅仅是一个游戏的意义，它是我童年的归宿以及快乐的源泉。

那一年，刚刚升入初三的我，看起来显得有点手足无措，因为之前两年的我是不紧不慢地在学习，但是也能拿个前十的成绩，可一升入初三，却发现所有人都在铆足了劲，而我这样松散，和当时的学习氛围显得格格不入，感觉在学校的生活突然就变得紧张起来。经过学校一天的奋战，回到家里的时候，会打开自己辛辛苦苦攒钱买来的那台NDSL，看看我的拉露丝还好吗？皮卡丘怎么样？和小锯鳄嬉嬉闹闹，跟波可比打打招呼，带它们去漫步，参加比赛、对战……这样的和口袋妖怪玩耍对我来说无疑是紧张学习后的一点放松。但是，通常这个时候我妈会回来，于是我便以迅雷不及掩耳之势把机器合上，放进抽屉里面，我想应该很多口袋迷们都和我有一样的经历吧。

十个小时的紧张学习，回家后十分钟的娱乐放松，然后又是三个小时的功课复习，这就是我的一天。每天我都重复着这种生活，虽然很累，但是每天能和我的口袋妖怪们见个面，和他们玩一玩，我也就觉得这一天的劳累瞬间就消除了。

但是，这样的日子并没有持续很久。

那一天回到家，我发现家里还没人，就一如既往的打开了我的那台宝贝NDSL，看着屏幕上活跃的口袋妖怪，我真的非常高兴，好像我就在那个世界里，指挥着我



悉心培养的口袋妖怪，看见拉露丝受伤会觉得心疼，当皮卡丘的十万伏特击败了对手我也很想把他抱起来……我融入到了里面，以至于我连妈妈回来的声音都没有听到。妈妈推开房间门，看见我手中的NDSL，脸色顿时铁青，一把夺过了我手中的游戏机，任凭我怎么说她都不听，说我玩物丧志、不学好，整天就知道玩这些东西所以成绩也下滑……说完，便狠狠的把机器摔到了地上。一瞬间，我的机器粉身碎骨，那一刻，我有种说不出来的难过，想到平时和我一起嬉闹的小锯鳄、总是很调皮的皮卡丘，还有我最喜欢的拉露丝，随着机器的粉碎，一瞬间就全部消失不见了。我呆住了，不知道该说什么了，妈妈气愤地摔门而出，我看着地上粉碎的机器，伤心得无法用言语表述，前五分钟我明明还在用小锯鳄战斗，现在他就粉碎了……但是这也不能怪妈妈，是我自己不好……

我沉默地坐在地上，看着碎屑发了很久的呆，捡起来一块被摔掉的零件，偷偷地放在抽屉里。过了很久，妈妈找我来谈话，她说了非常多，说我不应该玩这些东西，这样只会害了我，令我考不上高中、会毁掉我的前程，这是百害无一利的，应该放弃！但是我却一句也听不清，这台机器是我辛苦存了很久的钱才买到的，我舍不得和我的口袋妖怪分开。晚上，我躺在床上想事情，看来，我真的得放弃口袋妖怪了么？难道我的生活就只能是这样，除了学习不能有任何别的东西吗？我拿出了抽屉中碎掉的零件，看着它，好像看到了我的那些口袋妖怪们，似乎在对着我笑，和我一起玩，跟我一起战斗。我回忆起了我和我的口袋妖怪们的很多事，口袋妖怪已经成为我生活中必不可少的东西，现在要我放弃他，没有任何可能，我真的想大声喊出来以发泄。我想清楚了，我，不想放弃《口袋妖怪》！

第二天，我早早起了床，准备好后去学校，那一天我在学校几乎没怎么说话，只是埋头学习，整个学期我都是埋头学习，生活中只有学习，妈妈看到我的样子似乎也放了心，也以为我都已经放弃，其实我一刻都没有放弃过。寒假我也没有闲下来，整天的补习班，把我的寒假排得满满的，尽管当时我的成绩已经进入前三，但我不明白为什么还要上这样的补习班，我也试着跟妈妈说《口袋妖怪》的事，但是每次结果都是一模一样的答案：不行！不可能！不要想！有时我也觉得没有希望了，但是看到那个碎片，看着图鉴书上的口袋妖怪们，我告诉自己我不能放弃！总有一天，我会找回我的皮卡丘，我要让他变得更强，我要让小锯鳄学会咬碎，波可比才刚刚孵出来，拉露丝总有一天会变成优雅美丽的莎娜多，一想到这些，我就有了动力，它们作为我的精神支柱，让我撑过了一个没有任何乐趣可言的无聊寒假。因为，我不想放弃《口袋妖怪》！



初三下学期，是我九年学习生涯中最紧张的一年，似乎所有人都在为了中考、

为了考上高中而奋斗，其实我觉得，学得过多真的没有必要，为什么非要这样禁锢我们的乐趣呢？但是为了重新和我的口袋妖怪们见面，我也不能输！为了考上高中、更为了能和我的口袋妖怪们重聚！

初三的日子过得既无聊又劳累，有时我在想：这样的重复甚至有点浪费时间，每天晚上钻在题海里的我，抬头会见到我贴在书柜上的海报，上面的皮卡丘活灵活现地在对我笑，一看到它，心中的疲劳多多少少便会消除一点。每天我都会想起以前和我的口袋妖怪们嬉闹的日子，每天晚上都会回想起我那台视如珍宝的NDSL变成一堆碎片的那一刻，我和我的口袋妖怪们分开得实在是太久了，是不是真的如妈妈说的那样，我是在玩物丧志？转过身看了眼书桌，堆满了各种习题、教材，不过书桌上贴着一张既简单又好看的海报，看起来似乎充满了矛盾，但这是却是连接我生活的两样东西。这样的日子不会持续太久，再撑一撑，我就可以和我的口袋妖怪们重聚了！到时候我要带它们去冒险，偶尔给它们穿上衣服，打扮一下，然后和它们合张影，我想我的口袋妖怪们也会很开心的。

人们常说快乐的时光会流逝得很快，而无趣的日子总是熬也熬不完，可是一转眼，已经到了六月底了，看着班级里的同学，有的无精打采，有的还在尽全力学习，有的在互相留念，我也加入了他们，和他们互相留念后，拿着准考证离开了学校。在这所学校，我结识了不少和我一样喜欢《口袋妖怪》的同学们，其实《口袋妖怪》在我们学校也是挺火的，平日里闲暇的时光，可以和他们坐在绿荫处，聊聊昨天新抓的口袋妖怪、刚刚进化的伙伴和战斗技巧。这样的时光总是很美好，如今却要被这么一张准考证和一纸试卷拆散，为什么有些人觉得《口袋妖怪》就一定是影响学习，就一定是不能接触的，口袋妖怪其实是很可爱的，它们可以给人带来许多欢乐，即使讨厌它们，它们也会追随着你，即使你强硬地要它们离开，它们也会忍着不舍走开。在学校除了学习不能有任何其他的事情吗？适度的和口袋妖怪接触是完全合情合理的，为什么总是有这么多人的思维如此死板而坚决不改……我不想多想了，一年来的拼搏，和口袋妖怪分开了整整一年，如今眼看着终于可以重聚了。妈妈似乎也看出了我的心思，她只是闭口不提，而我也只有埋头苦学，不过我一直坚定着一个想法：我不要放弃《口袋妖怪》，坚决不要！

到了中考这一天，我早早地来到了考场，去准备了一些用具，突然看见一个皮卡丘的钥匙链摆在架子上。我便买了一个带入了考场，考试的前一分钟，我把他捧在手里，似乎看到了一年前我指挥皮卡丘使用十万伏特的时刻，以及为了让拉露



丝变强和许多训练师切磋，拉露丝也很努力，默默地在等待进化的时刻……深呼吸后，试卷刚好分发下来，我看着试卷，脑子里闪过这一年来的日子，是时候该结束了……

全部科目的考试结束后，考场里的人总是那么沉不住气，到处询问答案，我没空理会他们，便第一时间到了电玩店，看看游戏机的价格，计算着和口袋妖怪们重聚的日子。回到家后，和妈妈说起了这件事，虽然她的态度依然强硬，但最后得出的结果却是看看成绩再说。等成绩的日子实在是太漫长了，比初三的日子还要慢，等实在是消磨人意志的一件事。这中间也不少和妈妈交谈过，看她的样子似乎完全没有妥协的意思，我便决定自己出去打工买一台NDSL。在一顿折腾下，最后找到一个发传单的工作，第一天工作完回来，我就累趴下了，顶着骄阳烈日一张一张地发传单，有时候还会被奚落，真的实在是太累人了，这样几天我想过放弃，但是看到书桌上的海报、柜子里的图鉴书、钥匙圈上的皮卡丘，我便咬咬牙坚持过去了。在打工结束还有两天的时候，中考成绩出来了——这一年没有白白辛苦，我的分数非常让人欣慰，我可以顺利地考上高中了！我也没过过问我妈妈到底怎么想，只是一如既往地去打工，而妈妈也没有拦我，或者问我到底想用打工的钱干什么，但我和她全都说了。

打工的最后一天，领到钱以后，我高高兴兴地奔向电玩店，回想这一年来真的是没少吃苦，打工时真的是累到了极点，有几次差点就中暑了，不过一想到马上就可以和我的口袋妖怪们重逢，我就又开心起来。现在的我总是嫌弃车子太慢，一直催着自己走快点，再走快点。到了电玩店以后，买了一台NDSi，这一个月的艰苦总算没有白受，回到家后拿着我的卡带，插入崭新的机器里，打开机器，一阵开机动画以后，我终于、终于和我的口袋妖怪们重逢！我还是在那个城市站着，后面的皮卡丘似乎也还在笑着，看到它们一个个健康的身影，当时真的有种说不出来的感动和开心，我带着它们，去战斗、去运动、去比赛、去玩耍，乐此不疲。重逢总是美好的，邂逅总是奇妙的，拉露丝已经成功的进化成了莎娜多，小锯鳄也已经变成酷酷的大力鳄，皮卡丘还是那么萌萌的，波可比也总是很调皮，重聚真的很美好！



我相信应该有很多口袋迷们和我有同样的经历，也和我一样面临是否要放弃的选择，我想说的是，凡是适度即可，我们不可以因为玩耽误学习，但其实也没必要偏激到让学习和任何其他爱好冲突。《口袋妖怪》于我，其实更像是一个精神支撑、一种动力，疲劳下的一种释放，我们可以爱着它，把它作为兴趣，但特要平衡适度。一年前，我和口袋妖怪们每天邂逅，时隔一年后，我和它们再度重逢，这一年来，虽然被老师、家长都劝说过要我放弃，否则会害了自己。可是现在，我已顺利地考上了高中，又可以继续和口袋妖怪们在一起，我始终坚持我的想法：我，不想放弃《口袋妖怪》！

传说（1）

文/静 图/凌宇沫

序 纯色梦境



最近一段时间，他一直在做同样的梦。

梦境是无数层次不同的蓝构成的世界，宛若从大海深处翻涌而上的深蓝是这个世界的基石，它们形成一个巨大的空间，将梦境中的世界围得密不透风。漂浮不定的磷蓝色光点若隐若现，像是要为迷失在梦中的旅人指出离开的道路，又或是想要诱惑其走上一条不归之途。但是这些都比不上那一条蜿蜒而上的阶梯来得醒目直观。

水晶蓝的透明长条形块状物组成的云梯，毫无凭依地蜿蜒向上，通向未知的远方。

他顺着这阶梯一路上行，每走一步都能够听见细微的铃音：叮叮当当，串起来好像是那首传承已久的古老歌谣，但是他没有心思去细细地分辨，因为在看不见的阶梯顶端，有什么东西正在等着他的到来。

可是，在那个梦里，他一次也不曾到达过顶端。

因为每次走到一半，前方的阶梯总会被突如其来的浓雾湮没，而那长长的阶梯在浓雾弥漫的刹那就被瞬间截断，原本看着很结实的台阶，就在浓雾中化作无数细小冰蓝色晶体纷纷坠落，如同流星群在夜空中炸裂又消散的景象，印象里，那颇具杀伤力的星群，总是在盛开到极致后迅速衰落，所有过程，也不过是眨眼的瞬间而已。

在蓝色晶体散落的同时，浓雾里便会显出影影绰绰的蓝色影子。

他不知道要怎么去描述那种蓝，因为那样的颜色实在是太过纯净，纯净到有了凛然不可侵犯的高傲之感。冰凉的风席卷而上，吹不散浓雾，却将那个影子带到距离他更近的地方。每一次他都努力地睁大眼睛，希望能够看清楚迷雾中那个身影的真实模样，却也一次又一次地无功而返。那一抹蓝色的影子，就像是要刻意回避他的窥视一样，自始至终，都藏在那一片浓的化不开的白雾里。

“传说生而不改，人可循其迹，亦可延其事，但切不可违之。”

从那个影子那儿传来的声音模糊不清，温软的字句间却有着奇特的古韵，句子的排列也不像是现代使用的语法，而结句词时使用的词尾，更像是数千年前古都里的贵族们才有的口吻。

而后北风骤起，将雾气和蓝色的影子一并驱散，梦境也就到此戛然而止。

他睁开眼睛的时候，和煦的阳光已经攀上了他的窗台，并且从咖啡色窗帘缝隙中怯怯地探出头，在他房间的地板上留下一小块淡淡的金色光斑。

一派温暖，完全没有梦境里那么冰冷且疏离。

处在这么舒适的环境里做那种梦，这到底是一种暗示，还是在吐槽我身在福中不知福啊。

还没等他开始考虑实践那个东方古国的“吾日三省乎吾身”这条谚语，房间门已经被轻轻地叩响三下，随后就是他熟悉到不能再熟的声音：“少爷如果起来了，就到楼下吧，有客人来找您呢。”

“那什么，不是我要说。”三步并作两步两步走到门边，他拉开门，对着门外那张一本正经皮笑肉不笑的脸，摆出个极不耐烦的姿态：“远藤你，明明就是个发言人而已吧，装管家装得那么开心么？而且你怎么知道我已经起了。”

“哎呀？可不是少爷你自己跟本宅的老头子们闹不和硬是要住到鄙人家里来么？那还对鄙人这个主人挑三拣四，真不应该，还有鄙人真不是装管家，是您的管家对我千叮咛万嘱咐我才勉为其难做个戏的。”说到最后半截时远藤已经很自觉地把自称改了回来，并且说话的同时后退了半步，大清早，他可不想让眼前这大少爷把门板摔在自己脸上。

“不愧是做发言人的真会说，我当初说要去睡精灵中心，是谁说这不体面会丢了联盟的脸然后就连拖带拽把我弄来的。”完全没有被对方的话震住，少年不客气地翻了个白眼，伶牙俐齿地反驳回去，而后看也不看对方一脸无奈的苦笑，推开他径直走下了楼。

楼下的大厅里已经有人在等候，只不过一看见少年，来人的眉头就拧在了一起。

“藤原直辉，远藤是亏待到连件衣服都不给你了？你就好意思这么不着边幅地下来。”

被人指名道姓的藤原直辉挑了挑眉头，扯了扯家居服的领子，把开得稍微有点大的领口拢起，遮住几乎完全露出来的锁骨，冲着来人眨了眨眼睛后，干脆利落地扭头就走：“对不住，松岛姐，我这刚起床远藤就叫我下来接客，要知道是你我就不那么积极了。”

“臭小子，有你这么说话的吗，小心我让阿闪电死你。”虽然被叫做“松岛姐”，其实也大不了藤原直辉几岁的松岛遥香捏起腰间装着电击兽的精灵球，作势威胁道。但藤原直辉对此置若罔闻，只背对着她挥了挥手后就冲着盥洗室的方向去了，留下正从楼上下来的远藤尴尬地对松岛笑。

“抱歉，遥香，这几年他是越发骄纵了。”一边说，远藤一边请松岛落座。

“没事的，我也能理解。毕竟他堂兄那件事以后，联盟也对他苛刻了不少，藤原先生和夫人也不在身边没人帮着护着，他一向随性惯了，还不得跟那群人对着干……倒是多亏了你这几年替他周旋。”

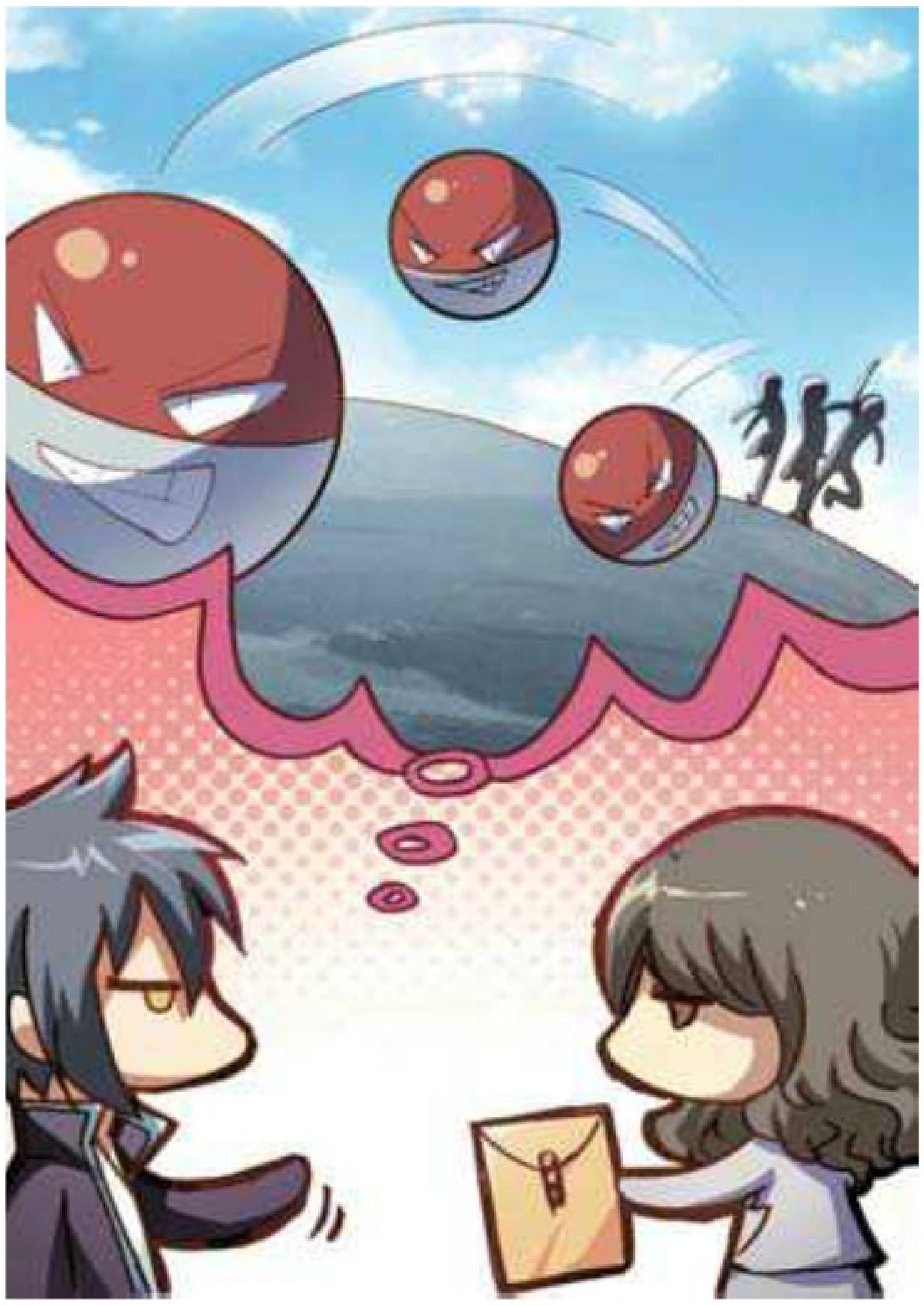
“我也就尽个本分而已，其实少爷他聪明着呢……”聪明还不要紧，聪明还懂得进退和算计，那就是可怕了。当然这句话，远藤没有说出口。松岛也并没有大反应，只是拿起桌面上远藤之前给自己沏好的茶，小口小口地抿，不过片刻，把自己打理清爽了的藤原直辉就从盥洗室里走了出来，这回他倒没有再说什么气死人的话，而是规规矩矩地坐在了松岛的对面：“呐呐，松岛姐，我拜托你打听的事情，有眉目了？”

“嗯，正确地说，是只有眉目。”松岛遥香从随身携带的包里，掏出一份牛皮纸袋包着的东西：“和上面打听到的说法

一样，那三只传说中的口袋妖怪似乎是在其他地方出现了，可是这次他们并没有打算直接派调查队行动。”

“哈？有意思了，按照以往的惯例，这种时候，他们不应该大张旗鼓地打着研究之类的名号冲过去，再做点儿阳奉阴违的缺德事么？”

“你这话讽刺的可是跟你关系还算密切的人啊，留点口德。不过，嘛……大概是因为其他比较特殊吧。贸然派出大批人马，可是会被那里的居民扔雷电球赶出来的。”



松岛遥香俏皮的话惹得藤原直辉和远藤一起笑了起来。

谁说不是呢，那座古老的城市的住民们，大部分都人都抱持着古老的信仰，要是知道有外人冒冒失失地打扰他们的神明，不翻脸就是天方夜谭。

但是依照近年来联盟的行事风格，放着这件事不管更加不像那群人一贯的作风。

不出意外的话，调查应该还是要去的，但是这个人选估计有那群老家伙好一阵头疼。

“这个，我家老头子知道吗？”

“不要乱叫自己的父亲是老头子。”习惯性地提醒一句，松岛遥香道，“这事他们可不敢让藤原先生知道……而且现在藤原先生远游修行，他们更有理由不向他报告了。”说着，她勾了勾嘴角，眼里一派轻蔑，谁都知道藤原彻是个极度不赞同用联盟特权达成手段的人，要是被他知道那些人打算用联盟的牌子徇私，不让自家那只大菊花用藤鞭把他们一个个抽死才怪。

“那现在这事是代理盟主全权决定？”远藤托着下巴，冷不防来了一句，而后换来松岛遥香频频点头。

“啧啧，那家伙心里打的算盘，我用膝盖也能推理出来，看着，如果这差事他不丢给我，我回头就跟九尾去流星瀑布底下站一天。”两手展开搭在沙发靠背上，藤原直辉冲着两人露出一个胸有成竹的笑，黑亮的眼睛里尽是狡黠的光：“你们猜猜，他什么时候会派人来找我？”

一、各怀心机

藤原直辉接到代理盟主唐泽的会议邀请，是在松岛遥香到访的两天后。

他走进会议厅的时候，几乎所有人都起立向他问了好，言辞上绝对是毕恭毕敬没得挑剔，但是藤原直辉清楚这些人心里其实是藏着许多不屑的，要不是自己一开始就含着金汤勺长大，现在头上还顶着“现任联盟盟主他亲儿子”这种头衔，现在别说联盟会议厅，联盟大门能不能进都是个问题。

但是，不管怎么说，过于轻视后辈也有可能会倒霉的啊。

心里暗暗地说了一句“走着瞧”，

藤原直辉径直走到那张为他留好的椅子上坐下，双手十指交叉托着下巴，一脸真诚地看着目前坐在代表最高权力位置上的唐泽，不管从姿势还是态度都清楚地表达了“您有话请说，我洗耳恭听”这样一个意思。

这一举动无疑是讨好了唐泽，当然唐泽也一厢情愿地认为这是因为对方年纪不大，好糊弄的缘故。身为元老，又在联盟叱咤风云多年，唐泽向来不会把谁放在眼里，连现任联盟最高管理者他都不屑，何况是那个涉世未深的少年。于是他清了清嗓子，开始把这次会议的目的一点一点地阐述。在他阐述的过程中，藤原直辉并没有表现出多大的倾听欲望，他脸上的表情给人的感觉就是有一搭没一搭地在听。见状，有人咳嗽几声想要提醒他认真点，又被坐在旁边的人扯了袖子——这少爷听不听得进去不重要，重要的是他们用他去探路的目的达到就好。

“所以，鉴于其他的特殊性，关于那三只口袋妖怪是否真的出现了的调查，我们不能太张扬，打扰到其他的居民也不好嘛，可是这件事情的研究价值很高，放弃的话可能会丧失一笔宝贵的财富，所以大家的意见呢？”

唐泽问题一抛，底下顿时窃窃私语四起，。唯独藤原直辉安静地坐在坐位上，一语不发。

他在等，看这出戏要怎么往下唱。

约莫半刻钟后，有个人举起手，目光飞快地在藤原直辉身上一溜，而后迅速地收回：“鄙人觉得，若要调查这件事，直辉少爷应该是最合适的人选。”

来了。

藤原直辉在心里不动声色地一笑，可表面上却摆出一副诚惶诚恐的表情：“这……这怎么行，这么重要的事情，如果搞砸了那岂不是，这方面我一点经验也没有，所以还是……”

他有些语无伦次的反对被唐泽摆了摆手打断，四十来岁的男人挂着温和到近乎虚假的笑看了他一眼，而后转向提名了藤原直辉的人：“为什么会想到直辉身上去呢，论资历，他应该还排不上号吧。”

听起来像是在帮自己解围实际上就是骂人不带脏字，藤原直辉默默地在心里扎了一下唐泽的小人，而后不着痕迹地细细打量那个点了自己名的那个人，似乎是新晋的骨干，面生得很。只听见那个从身份立场动机，滔滔不绝地分析了一番，末了还拍板说综合以上因素，这次真的没有比直辉少爷更合适的人选了。他话音才落，众人也纷纷点头表示赞成。唐泽见状，也做出了“大家都这么说了民意如此”的无奈姿态：“要不，直辉你就走一趟吧。”

“这……好吧，但是如果我能力不济，调查不出什么来，也还请各位……”

“不用担心。”唐泽老谋深算地笑开：“我给你找了个助手。”

“是么，那就谢谢唐泽叔叔了。”

他一边低下眼睛温顺地笑着道谢，一边在心里各种打算盘，要怎么样才能让这个唐泽指派的“助手”知难而退，他藤原直辉又不是傻瓜，哪能真的让一个麻烦跟在自己身边。

不过，这个念头，在见到那位“助手”的人选后就被干脆地掐断了。

因为他没想到，唐泽刻意安插在自己身边要监视自己的人，竟然会是那个许久未见的少女。

刚刚想开口叫出那人的名字，对方已经先一步走到自己面前，清丽的脸上挂着公式化的笑容对自己伸出手：“好久不见，藤原少爷，希望我们这次合作愉快。”

“嗯，多多指教了。”看一眼还在会客室门口磨蹭的人，藤原直辉立刻明白现在不是叙旧的场合，也只是礼节性和对方握了握手，简单地寒暄几句后，他叫来门

口那人，吩咐他带客人去休息，又用那人走过来的几步路时间，压低声音对少女说：“今晚老地方见。”

二、彼方幻影

临近中午时下了一场雨，可午后太阳却大剌剌地露了脸，灿烂的阳光肆无忌惮地落在地上，晃得人眼花。

藤原直辉的私宅里，九尾晃着皮毛光亮的尾巴，悠闲地在雕花铁门前来回转悠，然而红宝石一样的眼眸里满满都是警惕之色，光伊布支着耳朵趴在为它准备好的小垫上，看似在闭目养神，其实也在关注着门外的动静。



“有必要搞得那么紧张么。”屋内，刚刚进门的访客摘下帽子，柔软如同缎子一样的长发即随散落在背后，她坐在以前一贯喜欢的位置上，仰起脸看向抱肩而立的少年，色彩浅淡的琥珀色眼瞳里写满了些微的诧异：“你和唐泽的关系，什么时候搞得这么僵了。”

“一开始就在僵，联盟内部派系分化严重不是一天两天，倒是他让你来做我的助手，不符合常识啊……静……啊不，是零夕小姐。“

“你这话我听着觉得真酸。”零夕静用手扇了扇风：“至少证明我戏演得还不错。好歹让他们相信了我们闹翻过后没交集了，否则人家真要趁老师不在对你发难，你连个可靠点的帮手也没有。”

“变着法儿抬高自己是女人的通病？”

“不说这个。”换了个坐姿，零夕静一手搭沙发扶手，另一手撑着下巴：“明知道是挖坑给你，你居然还就这么跳下去了，不像你的风格。”

“你真是没看到今天会议那场景。”藤原直辉把事情在脑子里过了一次，耸耸肩：“他们不就是想让我打着联盟的旗号过去，在那边多少有点特权，事情弄好了，就是全体高层的功劳，如果搞砸了，就直接用我身份做挡箭牌说是现任联盟最高管理者的意思，与他们无关。这么一举多得的垫背，换了我是唐泽也必须扯上啊。”

“哦，这么气定神闲的，想必有了对策了？”

“之前是没有把握，但是知道所谓的助手是你后，就安心了。”

“嗯？”

“多一事不如少一事，我们两个就当这次公费旅游吧。”藤原直辉笑眯眯地道：“其他要去，调查嘛，看我心情。等我玩够了直接回来上假报告，他们能拿我怎样，不服气就让他们自己调查去。至于他们查出什么，就与我无关了。”

啊……那个笑容。

零夕静不自觉地想起两年前，联盟最高管理者的热门人选藤原大辅出事，一直在幕后的藤原直辉突兀地被推上台前，面对各方来的刁难和压力，那时这个人也露

出了这样的笑容说着没关系。天塌下来也要想办法找出对策的倔强，明明白白地写在勾起的嘴角上。

也是那个时候，这个人的父亲、自己的老师告诉自己，为了能在今后扶他一把，今后必须跟他保持距离，让人觉得你们两个一点交集也没有最好。于是，之后的闹翻，联盟直属道馆馆主调整，她直接跑去别的地方任职的事情，也就那么顺理成章。

现在看来，老师真是太有远见了，这不就帮到自己的孩子了。

但是这几年，那个被迫推上风口浪尖的人，居然一点也没变，该说是他太自我，还是太懂得自保呢？

“就照你说的做。其实我还蛮期待的，如果只是单纯的旅行。”

“是，我记得你从很久以前就说你喜欢那座城市。”

“因为它有着太多关于城都的传说了啊，不管是过去，还是现在，好像什么传说都在那里开启，又在那里落幕。”说着，零夕静浅浅地笑起来，“亦真亦幻的美好传说总是让人向往。但是如果有人硬是要深究传说的真实，或是执着改变传说的轨迹，可就一点也不好玩了，对吧。”

“嗯。”藤原直辉点头表示赞成，然而零夕静这句话，却又让他想起了梦境中那句古色古香的箴言。

那句话，会不会也和这座历史悠久的古城有什么联系呢？

三、雨中古城

两人到达槐树市的时候，这座古城恰好被笼罩在淅淅沥沥的小雨中。晶莹的雨露浸透这座城市中的每一砖每一瓦，又在城市上空编织出一片氤氲的雨雾，将原本就含蓄的古城点缀得愈发优雅，透过重重雨丝，依稀还可以见到城市北方铃塔的轮廓，越过了千年时光的高塔，就这样如同守护者一样，静静地俯瞰着槐树市。



“现在去哪？”撑起了一把暗红色的伞走在略显寂静的朱雀大街上，零夕静轻声发问。

“歌舞伎町。”藤原直辉想都不想就脱口而出。

“按照规矩，不应该是先去跟当地道馆馆主……”少女的话没说完，对方就比了一个“打住”的手势，而后那个人一边悠哉地打量着四周颇具古韵的建筑，一边抿着唇笑道：“你在说什么啊，我们是来观光的，干嘛要去打扰小松。”

“你认真的？”

“很认真哟。”说着，他径直从伞下离开，走进了朦胧的细雨里，头也不回地往那条久负盛名的街道行去，零夕静见状也只得摇摇头快步跟上。

和因为落雨而略显寂静的朱雀大街不同，歌舞伎町就显得热闹得多。虽然天空还未放晴，青石板铺就的路上已有不少人来来往往，偶尔会有身着绮丽和服的女子

撑着纸伞从人群中慢慢走过，擦肩时还能闻到黑方的熏香香气。而街道两旁排列整齐的店铺，不仅在门边挂上了晴天形态的天气娃娃布偶，还加挂了由红黄蓝三种丝线编织而成的吉祥物，像是等待着什么特定的仪式一样。

“这个就是槐树市才有的……守物？”零夕静看着这些精致的手工制物，眼里尽是惊艳之色。

“对，其实也就是守护之物的意思，三种颜色分别代表火，水，电。每当要举行迎接神明的祭典时，槐树市的住民们就会把这些挂出来，表明自己是神明的信徒，同时祈祷神明的眷顾。”

“你倒真是了解，看来这几年并没闲着。”

“这种应该算是……个人兴趣？”藤原直辉随口应付着，而后他在这条街上最大的建筑前停下了脚步。

颇具古韵的大屋，不管是造型还是木料的选择，甚至那些用于雕饰的花纹，都完美地继承了数百年前特有的优雅与细致，拉门的纸屏上隐约可见走动的人影——这里是槐树市舞姬们的舞场，亦是她们做口袋妖怪对战时的展示台，此刻大概是在休息中，门口端正地放着“立入禁止“的牌子。然而藤原直辉就像是没看见一样，毫不避讳地伸手拉开了门。“刺啦”一声脆响，格外引人注意。也因此，原本在舞场内走动的人纷纷停下了动作，向这位不速之客投来惊异的目光。

“抱歉打扰了，我有点事情，无论如何都想见一见绫香姐，她应该在这里吧？”

零夕静听到这句话，不自觉地皱了眉。

藤原直辉所说的绫香全名叫松岛绫香，是槐树市最出名的舞姬，同时也是最拔尖的口袋妖怪训练师之一，在槐树市也算是个说得上话的人物。听说过她并不奇怪，可藤原直辉和这样的人还一副很熟的



样子就不能不让人在意了，不过更夸张的大概还在后面，舞场里一个乐师看了两人半晌后“啊”了一声，说这不是直辉吗，好久不来玩了，你和这位小姐先进来等一等，我去告诉绫香姐一声。

被歌舞伎町的人说好久不来玩？还连这里的乐师都认出他来了？这如果不是熟客能有这样的待遇？

零夕静斜眼瞄藤原直辉，正好对方也尴尬地看了过来，想来也是猜到乐师那句话引起了怎样的误会了。

“我说，你别这么看我，事情真不是你想那样。”藤原直辉看着零夕静一脸“看不出来你还是个花花公子”的讽刺，默默地在心里划了个十字后解释：“呐，再想想嘛，你只认识一个姓松岛的人么。”

“我还认识一个啊就是老师的秘书松岛遥香……哎？”

“所以你懂了吧，槐树市这件事，遥香也有在关注。既然这样，身为遥香的姐姐，会不会知道得更加清楚？”

“不，我不纠结这个问题。”零夕静抱着肩，目光来回地扫视舞场中央装潢华丽的舞台。

“我其实和绫香姐不算太熟。”饶是一贯伶牙俐齿、心思缜密的藤原直辉，此刻也只有暗暗擦汗的份。

“哦？”

“上次槐树市年末庆典我和遥香一起过来，正好在对战比赛，我赢了绫香姐啊，然后就变成陪练了，整整一个月……”

“你真是走哪儿都犯桃花，我看你干脆……”

后半截话零夕静自己咽了下去，因为她看见一个身着暗红底水纹样和服的妇人正向他们走来，木屐的齿叩在地面上发出颇有节奏的清脆声响，不一会，妇人就站在了两人面前，她拢着手，先是向两位年轻的客人微微欠了欠身，才开口说道：“绫香小姐请您和零夕小姐到后面的茶室去。”

“谢谢千代夫人，那就麻烦您带路了。”



从舞场的后门出去，是一个布局别致的小庭院，茶室就位于庭院的正北方。

千代领着两人走过碎石铺就的小路来到茶室前，说了声“失礼了”便拉开了茶室的门。

当拉门完全敞开，端坐于室内的人出现在他们的视野里时，零夕静轻轻地惊叹了一声。

那个跪坐在桌旁的女子是如此的端庄。一头青丝细细地挽起，梳成了颇为优雅的发髻。身上穿着的则是有着急冻鸟尾羽纹样的冷色和服，将她整个人衬得疏离而骄傲。还未上妆的脸像是刚出水的白莲一样清丽素净，仅仅是这样也有着动人的美丽。若是穿着那绘制着凤凰纹样的华丽和服在舞台上起舞，又该是如何迷人呢？

“请进吧。“千代恭敬地鞠躬后退下，藤原直辉干脆地走了进去，而零夕静则微微踌躇片刻，才小心翼翼地迈进了室内。见状，松岛绫香出声打了个招呼，示意走在后面的零夕静把纸门扣上后，又说让她随意坐，不用拘谨，这才让零夕静稍微放松一点。

“事情我都听遥香说了，待会还要准备祭典，时间不多，所以想要知道什么请直接问出来吧。”

像是涓涓细流淌过般温婉的声音，说出来的话语却是与这声音极其不符的爽利。

“既然这样我也就不客套了。”藤原直辉身子微微前倾，原本散漫的眼神在一瞬间变得深沉，“我想知道，所谓目击到神兽出现，究竟是确有其事，还是恰逢祭典趁机放出的风声？”

没想到藤原直辉开口就是这么尖锐的问题，松岛绫香避开对方的目光，不自觉地咬住了唇，而她脸上原本镇定自若的面具，似乎也因为这个问句而开始缓缓崩塌。藤原直辉见状，立时猜到了七八分，和身

旁的黑发少女交换一个眼色后，他放缓了语气，安抚似地道：“绫香姐放心，这件事情就当是我们之间的闲聊，出了这扇门后，谁都不要提起就是了。”

“不……我并不是不相信你和你带来的这位小姐，但是……怎么说呢。”松岛绫香捋了捋自己耳边的一缕碎发，而后长长地吐出一口气：“这回，事情是真的有点麻烦，搞不好……弄假成真了。”

“弄假成真？”藤原直辉重复一次这个词，神色也随之变得微妙起来：“不会吧？”

“想必你也知道，联盟对槐树市和三只圣兽的关注也不是一天两天，因为之前都是捕风捉影的传闻，所以他们也没有什么名义来调查，只是前前后后派了些人来打探。他们以为自己做的隐秘，可是这点儿伎俩哪里瞒得过小松呢。这次，原本我们是计划趁着迎接神明的祭典放出确切点的风声，让联盟找到理由光明正大地来调查一次，而后做一出戏，让他们相信三圣兽的传说仅仅只是传说，这样联盟就没有了总是盯着槐树市的理由，可是，就在放出风声后的几天……有人告诉我，雷鸣之皇在他面前现身了。”

“等等，有人……告诉您吗？”敏感地捕捉到了其中的字眼，零夕静突兀地出声：“这么说，并不是您亲眼看见的？”

“零夕小姐的意思是，这种事情眼不见的都不为实对么？”像是看透了少女的心思，松岛遥香浅笑着摇摇头，“虽然我也希望只是随口一说，然而我知道那个人，是绝对不会用这种事情开玩笑的。毕竟，在这个新生的联盟努力要把每个城市的‘过去’消抹掉、让大家都对他们怀着敬畏之心而不敢轻举妄动的时代，那个人对坚持抱有自己信仰、不愿卷入任何争端的槐树市来说，是最值得信赖的守护者。”

“也就是说，那三只口袋妖怪，是真的出现在了槐树市，而不再是什么传言，对吧。”

“嗯，正是如此。所以才说麻烦了啊，我们的本意就是不想让联盟知道它们真切地存在于此，结果现在……”说到这里，松岛绫香也是一脸弄巧成拙的沮丧：“大概，惟一能庆幸的是，联盟派来的人是你吧。”

“那个，我多嘴问一句，那个人是什么时候告诉您，结晶塔帝王出现的事？”

“小半个月以前吧，有什么问题吗？”

“是即时向您传达的吗。”零夕静的口气突然急切起来：“我是说，没有过个两三天才……”

“不会，因为事关重大，不可能拖个两三天，就算有时间差，也不会超过一个小时。”

“直辉，你最早知道‘三圣兽出现在槐树市’是什么时候？不是说遥香的情报，是唐泽那边。”

“遥香送来情报的前三天，就是……”

藤原直辉的脸色开始变得不好看，如果他没记错，这个消息传到联盟那边的时间，几乎和松岛绫香得到消息的时间重合，这么快的速度，如果不是巧合，那就只能说明一个问题，联盟——至少是以唐泽为首的那群人很清楚这件事的真伪。

既然如此，他打着调查真伪的名号把自己弄过来，还特意让自己带上了零夕，究竟是想怎样？

“到底，怎么了？”

眼看刚才还气定神闲的少年，此刻像变了个人一样，松岛绫香有些不安地出声发问。零夕静连忙安抚她，却不知道自己看向藤原直辉的目光也显得忧心忡忡。

“我觉得，这回我们的麻烦大了……”

半晌，藤原直辉幽幽地开口，把两个女孩子都吓了一跳。

“长话短说，槐树市的传说大家都知

道，所以槐树市信仰大部分是由那传说中的三只神兽支撑，这一点应该算家喻户晓吧？”

“嗯。”

“那么，神明的选择，在很大程度上，也能左右人们的思想了？”

“别的地方我不知道。”接话的是松岛绫香：“但是在槐树市的确如此，因为这座城市里的人们，一直地相信这里是被神明庇护的，所以才能呈现出不同于别处的安详，他们对神明的依赖，简直到了让人觉得非常不可思议的程度。”

“如果联盟得到那三只口袋妖怪会怎么样？”

“啊，这里的人们会理解成是神明选择了他们吧，自然而然也就会依附联盟了。”松岛绫香说到这里，也像是大梦初醒般：“难道……”

“调查真伪什么的根本是幌子，联盟那边从一开始就知道三圣兽出现了。所以他们的目标根本不是辨明这件事的真伪，而是想要捉住那三只口袋妖怪吧。”藤原直辉默默地扶额：“被那混蛋摆一道了，就算不是为了得到槐树市的支持，光是捉到那三只，就够唐泽那群家伙得意很久了。”

“那特意让我们来槐树市走这一趟的意思是？”

“静你果然是离开太久都忘记那群人的德行了。首先是看我们两个到底有没有真心为他们干活，证据就是我们有没有告诉他们真实的情报。如果我们告诉他们真实情报，他们大可以说这件事是我爹的意思，来这里捉圣兽时，如果惹到群众不满，就直接扯我爹做挡箭牌，之后他们就能干脆地洗白顺便还能倒打一耙了。就算最后捉不到圣兽，你觉得我爹那个位置，还能坐的稳么？还不止这样，我来这里找绫香姐那么多眼睛看着，她不被默认算我这一派？闹出这种事，槐树市的人还会相信她？这样一弄弄一串，估计在这里说得上话的人都要被牵扯进去。当然，如果我们带回去的是假情报……”

“不用等老师回来，我们两个先不用在联盟混了是吧？”

“就算他回来我们两个也不用混了，以唐泽那心眼和排除异己的手段……这样的话，以后他们再有什么动静，我们也套不出个一二三来了，那样也有一大堆人要不好过。”

“……”

“那、那两位现在是什么打算？”被刚才那一番话扰乱了心神，松岛绫香也开始慌乱起来。

“没什么打算，走一步算一步。绫香姐你们该做的事情照做，至于这边，我自己再想办法。”

“也只能这样了呢。”

压低的声音里，缠绕着散不去的忧愁。

而像是要为这沉重的气氛再添一笔般，屋外，雨似乎也愈发地大了。



就在这样的雨里，槐树道馆迎来了一位不速之客。

抱着由基拉的男人叩开道馆的后门，面对小松惊讶的表情，笑得异常开怀。

“好久不见了，小松。”他愉快地说着，绿色的眼睛里尽是风和日丽的暖意。

（未完待续）

梦魇萦痕（4）

文/猫团子

编/马修

我和凌夏他们去调查案发现场，案发现场的环境很糟糕，我们几个人也各自因为发现了什么而心怀鬼胎。回家的路上，我们意外发现精灵商场发生了火灾。我们几个各自分散尽自己所能去帮助商场里来不及出逃的精灵。我们几个都在帮助精灵的过程中渐渐坚定了某些情感，然而我却在走廊遇到了野生的强大精灵，也因而被墙砖砸到，并陷入了昏迷……

1 浮生若梦

当我苏醒过来的时候，映入眼中的却是意料之外的平和的世界。

清晨的阳光柔和地从窗外照进，被镂空的白色窗帘筛出了精致的花纹，印在了我同样干净洁白的被子上。身边的伊布茶色安静地睡着，时不时发出轻微的梦呓。

“什么时候？”我慢慢地坐直了身子，身下是软软的床垫，身后是特制的床头柜，这张是我的床无误。“我不是在商场么？”环顾了四周，这熟悉的环境……确实是我的房间没有错。“但我是什么时候回到公寓的？凌夏和年年他们呢？”我轻轻起身走下了床，没有忘记把我的被子盖在还在安静地沉睡的茶色娇小的身躯上。

“哟，醒啦。”我走进了客厅，视线里顿时涌进一片温暖的阳光，我眯了眯眼，看着面前在光下和着饮料聊着天的家伙们，满脸的理解不能。

“我们不是在商场么？什么时候回到了公寓？”我一边皱着眉头在年年的身边坐下，一边不解地问着。

“什么商场啊？你在说什么？”年年一边随意地倒在我的肩头，一边把她手上的柠檬茶递到我的面前，“要喝么？”

“装什么失忆啊你们，我们不是在因为商场火灾在那儿救精灵么？”我轻轻地把年年递到我面前的饮料推开，一边认真地对一脸茫然的凌夏和舒冉说着，“我不是还被墙砖砸晕了么？诶，对啊，为什么我都没受伤？”我抬手看看一点伤痕都没有的手臂，更加茫然了。

“Sunny，不是我们初中时候的闺蜜嘛，怎么，梦到她啦？”年年见我不喝饮料，便自己拿过来，一边拿吸管晃着杯中的柠檬，一边歪了歪头看着我。

“叶煦你不会是赶稿子赶到傻了吧？诶，不过话说你这个月的稿子还没交吧？”舒冉咬着吸管对着我笑着说。

“我没交吗？”我惊慌地抬起头看了看凌夏，在得到了凌夏肯定的点头之后更加惶恐起来，“我我我明明交过了啊，在艾叶他们来我们这的那一天啊……”

“艾叶是谁？”

“艾叶他不就是我的……”看着他们茫然的表情，我像是突然噎住了住一般，“凌夏，我截稿日是什么时候。”

“嗯？后天啊。”

“后天吗？”大脑在飞快的运转，我

记得艾叶他们来的那天，也就是我去找部长领任务的那天，同时也是我赶稿子的那一天的第二天就是我的交稿日，但是现在凌夏跟我说后天才是交稿日的话，排除他骗我的可能性，那么只有一种可能，就是说我回到了我去领任务和艾叶他们来的前一天！

“我觉得我在做梦。”我呆呆地坐在沙发上，不敢相信这个事实：“你们谁快来把我打醒。”当然在我看到上一秒还靠在我肩头的温良的年年，下一秒便精神烁然地举起手面向我的时候，顿时整个人精神多了，“不不不，我开玩笑的。”

“好了好了，叶煦你看起也是睡得有点头晕了吧，赶紧再休息一下吧。年年、舒冉你们也别跟她闹了。”凌夏依旧是那一副冷淡的表情，但是此刻他说的话却突然让我觉得有暖流从心中涌过。

回到过去，不好吗——心底突然有一个声音这样问我。

对啊，明明很好啊，这样。

我回到了过去，我可以去改变未来啊。

虽然很不好，但是只要明天我去明摆地找部长拒绝掉这个任务，或者想办法提前让凌夏他们和我暂时申请离开萦痕地区一段时间。或许，我就不用跟他们去迎接这个任务，不用和艾叶还有Sunny重逢，不用考虑什么内鬼，不用……

脑海里的想法在疯狂地滋长着，我慢慢地闭上了眼睛。

可以不用再去想那些事情，可以不用再为这些事担忧了。

也可以不用再去面对Sunny了，才不要相信是她，对啊，她怎么可能会想要背叛我们，想要害我呢？

不可能，绝对不可能的。

现在，什么都别想，我只是萦痕地区小小的一个突击队员，我只要和他们、我的好友们，在我们的公寓里，平静地过好我们的日子就好。

“想要摆脱掉！”这样的心情越发强烈地占据了我的心头。

对，就这样就好，我抬起了头，看着面前的他们。

年年黑色的长发在风中飞扬，她那好看的面庞上一如既往的温和的笑容，她一边笑着和舒冉打着趣一边时不时弯下腰摸了摸在她脚边的雷霆狮柔顺的毛发，动作熟练而轻柔；她的对面是总是一副无所谓的嬉笑着的舒冉，他的打扮永远都透着一股“不良”的气息，尽管我们都知道，他是一个很好的人，头脑也灵活，是我们中



间最会活跃气氛的家伙；舒冉的身边是正在看书的凌夏，他帅气但冷冷的面庞，深邃的黑色眼睛，无疑给他透露出一股不近人的威严，可我们也知道，他是一个很善良的家伙，总帮我和年年补习，优秀到令人嫉妒。

我看着，我看着这样在阳光下温暖地微笑的他们，看着这无数次出现在我的梦境的美好的画面，突然产生了一种想哭的感觉。

“可是，那些精灵呢，你就这样放弃它们了？放弃你突击队员的职责？就这样，都放弃了？”心底的声音这样问着。

“对，我放弃了。”眼里的眼泪汹汹的，“只要能跟他们在一起，能够让我们的关系这样一直延续下去，我什么都不在乎。”眼泪终于也是顺着面庞流了下来，先是一颗一颗，再是止也止不住的一串一串。

“叶煦你到底怎么了？”凌夏注意到了我的哭泣，他疑惑地别别头，问我，“为什么哭？”

为什么哭？到底为什么要哭？

“没关系，我只是……只是……”我慢慢用手背掩盖住了面庞，“我只是太喜欢你们了。你们，能不能，永远别离开我，别背叛我。”

“你在说什么啊？”年年笑了笑，摸了摸我的头。

“我们不是一直都在吗？”

一直都在，对，一直都在。

太幸福，这种感觉。

像在做梦一样。

还是说，这就是梦？

2 庄生梦蝶

漆黑的夜空，黑暗蔓延得很远，只有一两颗小小的星星，在似乎无边无际的黑色中显得那么小巧而闪耀。

“那么，叶煦到底是怎么了？”周围是洁白的墙壁，鼻翼里流窜着浓郁的药水味，艾叶皱了皱眉头，看着躺在雪白而干净的病床上的少女。

“嗯……情况并不是很好。”身边的乔伊小姐表情严肃，“倒不是伤的问题，虽然被砖砸到，但也只是外伤，并无大碍。只是……”

“只是？”

“当时有没有什么超能系或者草系的精灵在旁边？”

“嗯？有是有……怎么了？”艾叶回过头来看看守在叶煦旁边的夏晴，愣了愣。

“我不是说绝对，但是她或许是受到了什么技能的影响，现在陷入了睡眠状态。”乔伊小姐一小撮粉红色的头发落在了耳边，“一般来讲，陷入睡眠状态的人类，我们会给她灌输含有涩栗果汁液的药液，可是她现在的状态是……不想从梦境中离开。”乔伊小姐身边的姆夏纳也发出肯定的叫声。

“她本身已经头部受到了冲击，如果患者的主观意愿是不愿从梦境中苏醒的话，其自身会产生排斥，我们强制去灌输涩梨果汁也会收效甚微。”

“被困在梦境里的意思么？”凌夏紧张地握了握拳头，“而且还是自己强制想要‘困’在梦境里？”

“是的。而且从目前的情况来看的话。”乔伊小姐摸了摸她身边的姆夏纳，“姆夏纳的烟雾显示为粉红色，说明应该是美梦，应该一时半会还是苏醒不过来的。”

“我们明白了……那么我们就只能等待她苏醒是吗？”艾叶若有所思地看着姆夏纳，“那如果她一直苏醒不过来呢？”

“这种情况的话就需要她亲属的同

意，我们会采用最后的方法。”

“食梦么？”艾叶看了看那只姆夏纳，苦笑了一下，“我就想这么稀有的姆夏纳不会只是用来鉴定美梦噩梦的吧。”

“嗯。但是食梦是有一定风险的。”乔伊小姐叹了口气，“正常人只是失去那一段梦的记忆，但是被‘困’于梦境的患者，则有可能陷入紧张，进入‘睡眠瘫痪’状态，那个时候就真的很棘手了。”

“好，我们知道了，我们会先等等看的。”艾叶对乔伊礼貌地笑了笑。

身边的凌夏低头看着面容干净的安静熟睡着的叶煦，衣领因为汗水而被微微浸湿。



“你觉得呢，乔伊小姐说的超能系精灵。”乔伊小姐去照顾其他病人了，有点狭小的病房里，空气因为四五个人的挨挤而微微有点燥热。艾叶回过头看了看还在睡眠的叶煦，又回头看看面前神情各异的三个人，开口打破了沉默。

“不是我的光精灵。”舒冉刚刚想要开口，却被夏晴抢先一步，不冷不热地应答着，“我没必要也不会害我的闺蜜。”

“我没怀疑你。”

“我也没有说你怀疑我。清者自清。”

剑拔弩张，彼此冷漠的对峙。

“我和舒冉那个时候在大楼外。”年年有点烦躁地打破了两人的对峙，“我们经历了一下午的突发事假，很累了。别吵了好么？”

“是啊，叶煦能够醒来才是最主要的吧。”舒冉也出来缓和气氛，“再说乔伊小姐不是也说有可能是草系精灵么，先别疑来疑去的。”

“哼。算了。没必要那么多人挤在这里，房间又不大。”艾叶没有再答应舒冉，只是将目光移开到别处，“我留在这儿就好，我守着她，你们都回去宿舍吧。”

“我也留下。”艾叶别了别头看了看神情冷峻的凌夏，愣了愣，还是点了点头，“那我和凌夏留在这，你们回去吧。”

“嗯。”夏晴最先起身，心不在焉地应答着，径直走出了房间。

艾叶抬起来看着她的背影，灯光下夏晴淡淡的黑色的影子显得那么的悲伤。

“你觉得怎么样？”房间里终于只剩下了凌夏、艾叶，还有那躺在病床上安静熟睡的叶煦。

“什么怎么样？”凌夏搬过来一把木椅子，在叶煦的病床边坐下，“光精灵真的不能学催眠术一类的技能。”

“那为什么？”艾叶的声音里透着一种抑制着的愤怒与不解。

“我也想知道啊，可问题是现在就算知道了又有什么用！”凌夏用手支撑着额头，一向冷静如他，此刻却有一种异常的情绪在语言中流淌，“她现在又醒不过来。”

“……”艾叶看着他有些弯的后背，没再说什么，转身去打开了窗户。

清凉的晚风扑到他的脸上，他尽可能不动声色地擦掉了眼角的泪水。



“你知道为什么我要和叶煦伪装成男女朋友么？”依晨的沉默过后，艾叶声音沉沉地说着。

“不知道。”

“事实上连叶煦自己也不大清楚吧。她只是相信着我。”艾叶轻轻地咳嗽了一声，声音沙哑地接着说着，“这也不过是我临时的想法，只要叶煦能编得合理，我就能以这个身分更加快速地融入你们的团队。”

“结果没想到她编得那么糟糕？”

“嗯，当然这也不怪她啊。”艾叶抬起头来看着夜空，“我来得太匆忙，忘记提前通知她，就这样让她现场编……她本来就是不太会编谎话的人嘛，从小就是。”

“当然了，这青梅竹马也是算真的啊。至少我们是从小就很熟的哦。”像是突然想起小时候的叶煦，艾叶笑了笑，“为什么我要和你讲这些呢？因为我看你对叶煦那么认真，我已经很信任你了。”

“所以你知道你和你的同伴当中有一个内鬼的吧？”

凌夏抬起头看着同样看向他的艾叶，犹豫了一会，点了点头。

“但我并没有要去调查的意图。”凌夏又渐渐低下了头，“叶煦不是就好。其他的，发生什么我都想办法撑着的。”

“是么，那么你这个‘树洞’能让叶煦这只‘松鼠’抵御风雪多久呢？”艾叶笑着走到凌夏的面前，“还是说，这只‘松鼠’已经在承受风雪了，而你这个‘树洞’，却无能为力呢？”

“这桩案件绝对没有你们想象的那么简单。”

“事情也永远不会只往好的方向发展。”

“好了，你很聪明，我也很信任你，我说的话，你应该明白。做出怎样的选择，就是你的问题了。”艾叶弯下腰来，从叶煦的身边抱起已经熟睡了但眼角还挂着泪珠的伊布，“我带茶色先回去了，那么小一只精灵，晚餐没吃还让它经历那么惶恐的事情。”

“好自为之。”艾叶冲他挥了挥手，抱着伊布走出了房间。

房间里只剩下了凌夏和叶煦。

还是说，最终只会剩下他们？

3 秋毫之末

夜凉如水。

病房的空间有些狭小。一张已占房间四分之一大小的病床上，少女叶煦安静地躺着，神情是格外的安宁而幸福。在她的

身边，黑发少年同样安静地看着她，看着她平稳的呼吸，与不知何时开始便一直向上倾斜的嘴角。

“真的是美梦啊。”少年凌夏有些心疼地笑笑，“有什么梦这么美，美到你都不愿再回来了。”

少年又心酸地笑笑，慢慢地闭上了眼睛。

该怎么定义叶煦跟自己的关系？

好友？同伴？室友？还是关系相较比较好的学长与学妹？“不知道会不会背叛自己”的搭档？想要保护却常常无能为力的“树洞”与总是惹麻烦的“松鼠”？

这么说起来，他们的相处模式似乎从来没有稳定过。

现在是在同一所大学的校友，在同一片地区的守护者，那么以后呢？

或者说，如果现在，叶煦真的被“困”于梦境，不再苏醒过来了呢？

内心涌起的不安的感觉，凌夏看着面前少女并不能称为美丽但是干净而温和的面庞。用手撑着了头，“叶煦，虽然这样说有点奇怪，但是——”

“你能不能快些清醒过来呢？”

“这样，我才能告诉你啊。”

“我们之中的内鬼，还有——”

“我喜欢你。”

窗外的月光如流水一般轻轻地泻于病房的地板上，那么皎洁而朦胧，将地板点缀的斑驳陆离。

此时的凌夏轻轻地站起然后俯身下来，轻轻地咬住了病床上少女布丁一般的嘴唇。

此时的叶煦不知道，总是冷着一张脸的好友凌夏，会做出如此温柔的举动。

此时的凌夏不知道，在叶煦的梦里，与他们待在一起的梦才叫美梦。

此时的他们都不知道，病房的外面，提着塑料袋想要给凌夏送晚餐来的年年，悄然无息地站在病房门外，走廊里的感应灯因为她过于轻盈的步履没有亮起。她就这么沉默地站在病房外，透过半掩着的房门，静静地站着，过了一会，转身冲出了走廊。

她的身后是迟了一步亮起的感应灯，病房内的凌夏警觉地抬起头，看了看空荡的走廊，有些疑惑。

你看，很多事情，我们从来都不知道吧。

或者，从来都不想要去知道。

“咳咳。”夜里的风有些冷。年年一口气从医院走廊跑到了医院外的草坪上，此刻的她弯下腰，用手撑着膝盖，大口地喘着气。

“我在今天现场勘测的时候发现了一种金属。”脑海里突然浮现起的语句，那是她下午送叶煦到医院时收到的短信。

“那是一种很特殊的金属粉末，很明显是主人无意中划过墙壁刮下来的，材质我判断不出。但是我突然产生了一种猜测——”

“你还记得，凌夏手上特殊的金属指环么。如果材质相同呢？”

不会的，不会的。“咳。”年年大口大口地吸入新鲜的空气，她悲伤地闭紧了眼睛，抬起一只手扶住额头，身体因为情绪过激而在轻微地摇晃，“怎么可能是他，怎么可能……”

“叮！”收到短信的提示音恰到好处地响起，年年拿出手机，新的一条消息，“不管你信不信，但是，如果你愿意，请和我一起调查凌夏。”

她站在草坪上，周围的空气凉飕飕的，她的呼吸渐渐均匀起来。愣了一会儿，她回复了一个字：“好。”

空气里因为草坪而透着与众不同的清香，苹年年缓慢地弯下腰去，在草坪上蜷缩起来。

“叮！”又是一声消息提醒，年年刚伸出手想要再一次拿起手机，却突然意识到那声音或许并不是来自于她的手机，她抬起了头，看到了在不远处，拿着手机的手僵在了半空中的，一脸悲伤地望着她的舒冉。

她和舒冉就这么彼此对视着，空气越发凝固起来，原本的淡淡清香越发显得浓郁而扑鼻。以及萦绕在彼此身边的、混乱而复杂的、咄咄逼人的感情……

“年年，你听我说……”舒冉看着年年蹭地站起来，眼圈泛红地冲着自己“哒哒哒”地冲过来年，感到了几丝不妙。

“啪。”舒冉还没有弄清楚状况，就看见年年一袋子摔过来，虽说没有砸到他，却也是擦着他身边飞过去，洒了一地的饭菜。

“为什么要告诉我。”面前的少女眼圈越来越红，“为什么要告诉我这些。”

“你也知道这种情况，叶煦在昏迷，艾叶和夏晴又……”

“可是我不相信啊。不相信。”少女抬起手来擦了擦眼睛，“我……”

“……”舒冉看着越发语无伦次的少女，终于也是叹了口气，走过去，抱住了颤抖的年年。

“我无论如何也相信不起来啊……内鬼居然会是……”

“会是那个……一直照顾着我们的，凌夏……”

“还不一定啊，先别难过……”舒冉听着怀里的人断断续续地抽泣着，语气便也渐渐地弱了下来，他轻轻抬手，有节奏地拍着她的后背，慢慢地说着，“诶，年年。果然你——”

“喜欢凌夏吧？”

“人类，总会因为各种各样的情绪，



与各种各样不同的人产生交织。”此刻，处于公寓里的艾叶，望着窗外天空中薄薄的云层，“人类口口声声说着爱精灵，但真的要他们抉择的时候他们又会怎么样呢？”

“当人与人的情感和人与精灵的情感发生碰撞的时候，他们的选择又会是什么呢？”

“我期待着叶煦你的答案。”艾叶看了看身边那只还处于熟睡状态的伊布，笑了笑，“还有，我似乎漏掉了点什么呢。”

窗外是用树叶做掩护悄悄倾听的电鬼，它歪了歪它橙色的脑袋，带着它身上蓝色的淡淡的光芒，起身绕路向夏晴的房间飞去。

4 晨光微曦

下午的阳光，透着一股暖暖的气息。暖橘色的光线透过指缝，化作目瞳里柔软的情感。我一边悠闲地喝着奶茶，一边随意地挽着年年的手，看着她顺滑的长发在

微风中轻轻地翻飞。心头是从未有过的平静。

“唔，我想要吃冰激凌。”心情是莫名其妙的好，我看着街上那家一到夏天就各种排队的冰激凌店，于是一脸笑意盎然地转过头来看着舒冉。

“同。”年年看出了我的意图，于是同样面带微笑地转过头去，看着舒冉。

“你们……真的要叫我去排队啊……”舒冉看了看大排长龙的队伍，瞪大了眼睛看向我们，并在得到我们肯定的回答后果断地冲我们翻了个白眼，“你们也真是——”

“厚颜无耻。对，我们就这样厚颜，好了好了快去吧，这可是展示你男子汉气概的良好时机。”年年抢先一步接过舒冉的话。

“对啊，正好你不是喜欢时尚么，刚好你可以向店主展示一下你独特而引领狂潮的时尚装扮，以及你城北徐公一般的傲人相貌。”我在一边热情洋溢地附和着年年，“这样说不定店主就会被你的魅力所折服，让你优先购买也说不定哦——嗯，你应该知道店主是男的吧？”

“滋。”身边的舒冉倒吸一口凉气，冲我们龇了龇他洁白的牙齿，起身乖乖地排在了队伍的最末端。

我和年年望着他远远开来特别“高大”的背影，像是恶作剧完的小学生一样相视着笑了起来。身边的凌夏看了看我们，又看了看舒冉，表情是格外的忧愁。

这种感觉是怎么回事呢？

心中突然涌动着的感动与幸福。和他们待在一起的时光，总是有这样的，温柔的感情萦绕在我的身边。

但是，那种总觉得哪里少了什么的感觉是怎么回事呢？

我歪了歪头看着路边行人怀中抱着的小巧的波可比一类的精灵，总觉得什么东西被我遗忘了。

是什么呢？

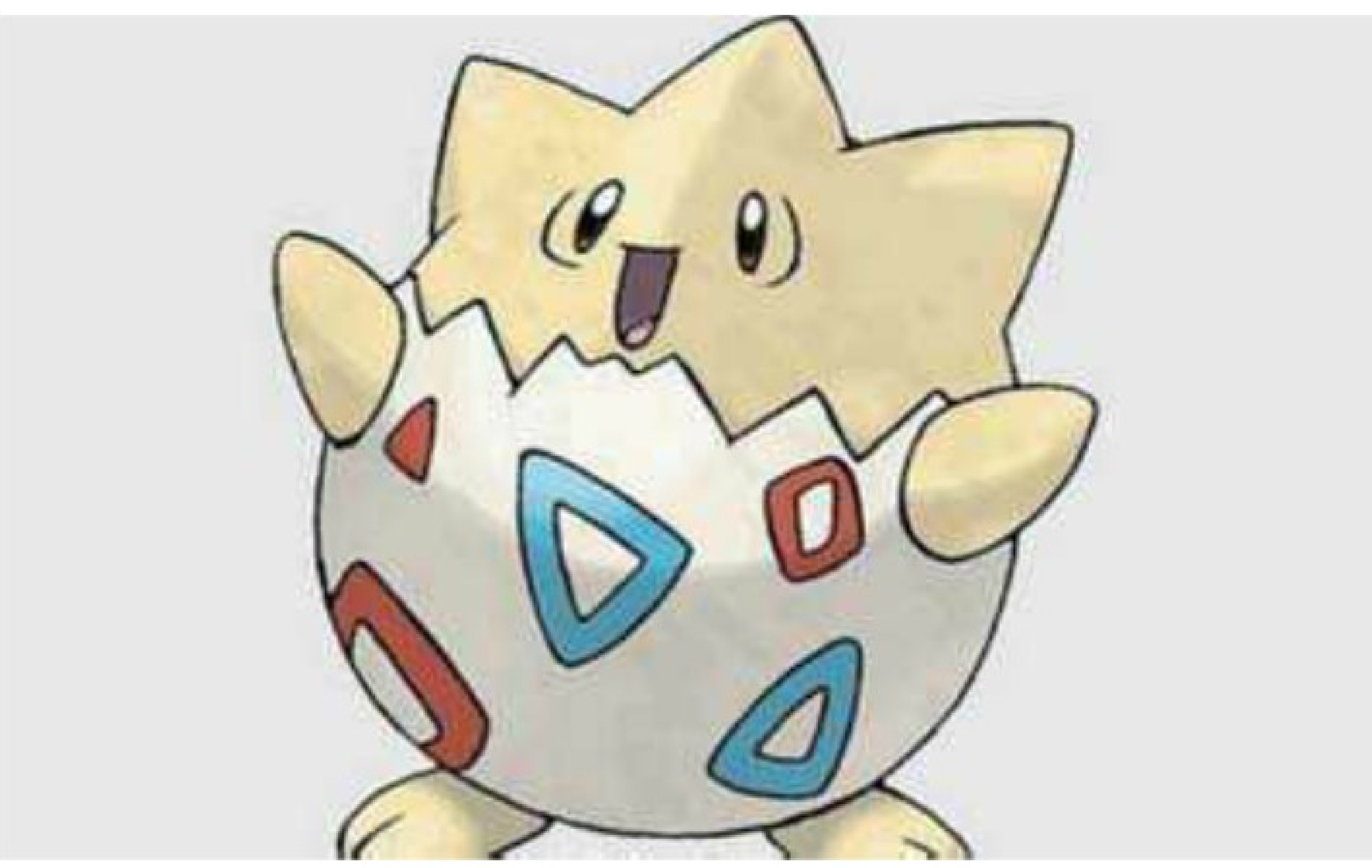
旁边的凌夏看着一脸疑惑的我，皱了皱眉。

“呐，晚上精灵公园里有烟花大会诶，我们去看烟花怎么样？”吃晚餐的时候，年年一边拿着叉子优雅地叉起一块薄煎饼，一边兴致勃勃地提议道。

“哦，你也是够了大小姐。”她的对面是一脸“别闹了”了的舒冉，“我一个下午跟着你们逛街，什么排队什么拎包都是我的事儿……你们两个也是知足点吧，回家好好洗洗睡了，别再外面闲晃了。”

“什么叫闲晃啊，这叫放松心情。”我自顾自地拿起叉子夺过了年年的那块薄煎饼，“舒冉你个大小伙子要再这么没情趣，你以后就真的找不到女朋友了。”

“还有你也是，你稿子交了没啊就在这里放松什么鬼心情。”舒冉冲着我翻了白眼，“别跟你身边那大小姐学啊，她可不是什么好榜样。”



“诶，没事啦，我明天再写也来得及啊。”我心虚地咬了一口薄煎饼，“今天刚好去找素材嘛。舒冉，你要不去我们就只跟凌夏去了——凌夏你会去的吧？”

“吃完了再讲话。”凌夏

无奈地看着我嘴角边的碎屑，将餐巾递给我，“不去的话放你们两个提着十几个购物袋去看烟花啊，说句实在的，你们两个本来都跑不快了，如果遭抢劫连跑都跑不起来。”

“嘿，就知道凌夏是善良的，舒冉你学着点啊。”我一边拿起餐巾擦自己的嘴边，一边数落着舒冉。

“……行了，我会去的。”舒冉没好气地冲我说着，拿起杯子将杯中的饮料一饮而尽。

“仔细想想，我好像自从初中之后都没有怎么再看过烟花了呢。”当我们从餐厅里走出来的时候，天还没有黑透，依旧是干净而洁白的淡蓝色，柔软的白云缓慢地浮动着，意料之外的平和。

“离烟花大会开始还要多久。”从餐厅到精灵公园需要一段路程，我挽着年年的胳膊在前面轻巧地踏着步。凌夏和舒冉则在后面帮我们提着各种大包小包的购物袋。

“至少七八点吧。”年年的裙子在风中被轻轻扬起，“对啊，自从当初我们两个，还有Sunny，我们三个一起去看过之后，到现在都再没有机会了呢。”

“是啊，当初好像还是我的生日？”我偏了偏头想了想。

“嗯，那时你还因为前几天Sunny去精灵乐园没跟你去就和她吵架了呢。”年年一缕头发触到了我的肩膀，“当初的你真的是特别喜欢精灵。”

“说得现在我就不喜欢了一样……”我将头靠在了年年的肩上，笑声渐渐地弱下来，“我还是一样喜欢精灵啊。不然为什么要当突击队员。”

对啊，我不是口口声声说着我喜欢精灵的么？为什么突然就想要放弃了呢？放弃了精灵，也放弃了突击队员的职责？

仅仅以为我自私地想要和朋友一如既往地生活，不被打扰？

可是，这才度过了几天啊？为什么我就这么害怕我们之间的友情的破裂？

还是仅仅因为有那种令人惶惶不安的，我们称之为“预感”的东西？

我挽着年年的胳膊的手稍微紧了紧。

“人已经多起来了么？”凌夏看着周围的已经准备就绪的摊位和人群，又看看已经迫不及待冲出去的年年和我，将喉中的那句“那么多人算了回去吧”默默地吞了回去。

“你们慢点跑啊！”舒冉无奈地笑笑，也带着凌夏跟着年年和我奔跑起来。

天空已经渐渐越来越黑，早已隐于薄薄的云层中的月亮也慢慢地浮现在了黑色的天空之中。

周围是逐渐亮起各色灯的各式摊位，五彩缤纷的光芒笼罩着我；繁多而纷乱的人群，欢声和笑语在身边蔓延开来。像是电影中总会出现的镜头，我和年年两个面容姣好的少女相互搀挽着，迫不及待地在摊位前逗留，看到有的摊位有有趣的游戏便兴致勃勃地迅速参加，往往在输得差不多的时候就双手一摊，彼此坏笑地快速逃走，留下提着大包小包行动不便的舒冉和凌夏在那边焦头烂额地和摊主计算完价钱而后再赶紧四处寻找我们，以免我们又惹上什么事。

身边是我最好的闺蜜，此刻的她戴着一副雷霆狮的面具，一边大声笑着，一边冲我扮着鬼脸，她好看的长发总在风中飞扬得很美；身后是一脸“你们真是不可理喻”的舒冉，他精心装扮的衣服在追赶我们的过程中被汗水浸湿，头发乱糟糟的，显得格外的狼狈；舒冉旁边的凌夏，尽管他也在追赶我们的过程中显得有些疲惫，但是他那副无论何时都显得十分俊秀的面庞依旧吸引了一些女大学生在旁边驻足，

小声地议论着。

“你们也真是够了啊。”在我和年年终于被被棉花糖吸引，一人一个在草坪边坐下，安闲地吃着棉花糖的时候，舒冉和凌夏终于找到了我们，一脸气冲冲的走来——我是真的相信他们在追赶我们的过程真的是被惹毛了，我甚至担心他们会不会把购物袋甩到我们身上——当然我也相信凌夏那么好一人是不会做这种事情，但是你要考虑一下啊，他旁边可是还有一个舒冉的啊，那个少年哦，年轻气盛。

“你们还是消停会儿吧，快要放烟火了。”凌夏走到我的身边，将东西放下，转过头来对我说着，“还有叶煦我要和你单独谈谈。”

“怎么了，真的被我和年年惹毛了？”我在年年和舒冉疑惑的目光中，一边吃着棉花糖，一边跟着他来到一僻静处，“要道歉么？”

“我又不是舒冉那家伙。”凌夏笑了起来，“回去你再和他道歉吧，他跟我抱怨了不知道多少次。”

“那么有什么要单独说的？”

“这个给你。”目光在一瞬间凝聚，我看着他递过来的伊布面具，突然觉得心脏漏跳了一拍。

“为什么买这个给我？”

“不知道。”凌夏一如既往冷静而平淡的答话语调。

“不知道？”

“只觉得，好像你需要这个。”凌夏笑了笑，像在自嘲，“觉得自己也是很奇怪，只是有种直觉告诉我，你需要这个，所以就买回来了……你有什么和伊布有关的么？”

“我的拍档精灵茶色嘛。”我尽量稳定住狂跳的心，回答着。

“茶色？”凌夏疑惑地皱了皱眉头，重复了一遍，“那是谁？”

“我的拍档精灵伊布茶色啊……”我一边应答着一边语气越来越弱……不对！哪里不对！

如果说今天是领取任务的前一天，那么茶色应该还没有被我领回，为什么今天早上的会出现在我的房间里？

我突然意识到了，今天玩得太过头，导致我一直忽略了一个最简单的问题。

“你今天有点奇怪啊。”凌夏看着我突然间惶恐起来的面庞，更加的疑惑不解，“有什么问题么？”

“嗯，我好像遇到了一个大麻烦……”我不由分说地将棉花糖塞到了凌夏的手中，转过身去，往我们公寓的方向跑起来，“凌夏你帮我和年年说一下，烟火我不看了，我要先回宿舍！”

“好……”凌夏看着我朝着远方越跑越远，冲着我远远地喊着，“叶煦，我不知道你遇上了什么，但是——”

“不管遇到什么，我们都会陪在你身边的。”

我抬起头看着黑色的夜空。奇怪的是，明明现在是夜晚，我却产生了一种错觉：

一种前方是灿烂的晨光的错觉。

晨光微曦。

5 霞光万道

当我终于狂奔回宿舍的时候，屋内静悄悄的，没有开灯。我尽量把动作放轻，踮着脚走到了我的房间门口。

“茶色？”心里有点紧张，我控制住自己的情绪，推开门。

门内是意料之中的没有开灯，我小心翼翼地摸到了电灯的开关，并轻轻地打开了灯。

意料之中的是茶色在床上蜷缩着的娇



小的身影，但是在它的旁边，一个人安静地站着，直到他转过来，我才清晰地看到了他的脸——是艾叶。

我一下子还是没抑制住，失声尖叫起来。

“我有这么可怕么。”艾叶捂住了耳朵，一副受伤的表情，“我好心好意地在这边帮你照顾被你遗忘掉的伊布，还冲我尖叫你也真是！”

“你……为什么会在这里？”我抓紧了我的上衣衣角，一脸不明白地望向他，“明明……明天才是遇见你和Sunny的日子。”

“问你啊！本来明天我们才应该见面的。”艾叶抬手抱起一直蜷缩着的伊布的小小身躯。

“问我？”

“对啊，不是你要改写未来的么？”

“我说改就可以改啊！”我哭笑不得地看着他，“而且真的要改也不是这么改的啊。”

“不然还要怎样改？”

“我明天会想办法推掉这次任务，然后你和Sunny不会遇到我，然后我也就不用管那么多了。”

“那如果推不掉呢？”

“那我就想办法和他们离开。”

“那如果离不开呢？”

“那我就……就……”我被他问得词穷起来，“总会有其他办法的啦……”

“那如果没有呢？”他冲着我笑了起来，“都没有。你没有办法推掉，该怎么办？”

“我……”心头那种的恐惧感再一次袭来，我尽可能地稳定着我的情绪。却还是在他的注视下越发慌张，“不知道啊……”

“看吧，总会有逃避不了的方法。”艾叶咧嘴笑了起来，露出一口洁白的牙齿。不知道是不是错觉，我在一瞬间好像看到了他在消失。

“看来你被我问得很慌张了吧？”艾叶也感受到了自身一瞬间的异常，对我说着，“你最好稳定住你的情绪，否则我马上就会消失，你也会损失掉一些很重要的信息。”

“我的情绪？”

“是的，你的情绪。”艾叶接着说了下去，“你有没有想过这是你的时空呢？”

“我的……时空？”

“有这么一种说法，人之所以会做梦，就是因为其灵魂离开了躯体，穿越到了另一个时空。”

“你是说我是在做梦喽。”我没好气地看着他，“想要我直接说，别绕那么多弯子。”

“可你真的在做梦啊。”艾叶露出无辜的表情，“你在这个时空存在着，就没有任何的觉得‘自己在做梦’这样的感觉吗？不，本身你能穿越到接受任务的前一天，你就一点都不觉得疑惑，一点都不怀

疑吗？”

“对啊，明明是不可能的为什么我一直……”头突然传来剧烈的痛觉，我痛苦地捂住，弯下了腰。

“为什么你一直在自我催眠？”艾叶也俯身下来摸摸我的头，“因为你在逃避啊。”

“包括认为我应该明天才会出现，就是因为我，确切地说是你原本存在的那个时空的我，带给你了‘有内鬼’这一令会威胁到你们友情的消息。所以你想要抹消了这个时空的我的存在。”

头部传来的痛觉越来越强烈，我连话都说不出了。

“但是你却在心底依旧喜欢着精灵，所以你并没有刻意去抹消茶色的存在，你只是在今天遗忘了它，但是它依旧在你的这一时空存留。”

“至于为什么我知道这些，这你就得问另一个时空的我啦。他在精灵的帮助下，在你的时空塑造出了我，让我来帮助你——你猜猜，什么精灵能让他这么在别人的时空，塑造人物呢？”

我慢慢地抬起了头，我看着艾叶诡异的笑容，我突然明白了那种心里强烈的不安的感觉是怎么回事了。

我好想他消失啊。

“你很慌哦，明明我又没打算对你干什么。”艾叶再次意识到了自己的身体的异样，他皱着眉头说着，“那么我就快点告诉你吧。”

“你，因为太喜欢自己所处的这个时空，而开始一味地抗拒你原本所在的时空，你要是再不能清醒一点，你或许就真的回不去了。别以为这没什么，你想想你清醒不了对你原本所处的时空的人的伤害。”

“我……”

“你还是想逃避是吗？”艾叶无可奈何地叹口气，“你想想在你跑回来之前凌夏对你说了什么？”

不管遇到什么，我们都会陪在你身边的——心间突然涌动起一股暖流。

对啊，明明有他在的。

明明，还有茶色，再陪着我的。

不可以逃避啊，说好要一起面对的呢！

“砰”的一声巨响，我看向窗外，远远的，在精灵公园的上方，绚丽的礼花在空中绽放。流光溢彩地将这个夜空染得绝美。

“烟花虽美，”艾叶慢慢地冲我伸出了手，“但是烟花过后，你要面对的是更冰凉的黑暗啊！”

“与其这样惶惶地害怕着，逃避着。倒不如，和你的同伴们，和你最爱的精灵们，一起去面对啊。”

我望着他认真的面庞，我不知道我为什么有点想哭。

“再不回去，你的同伴们就真的要内讧了。”他冲我晃晃那只伸出的手，“快点跟我走，回去原来的时空。你难道就一点都不想知道么？那个内鬼，还有……那个你从头到尾没有注意到的疑点么？”

我看了看他怀中小小的伊布，伊布那种不同的深色毛发随着它的小脑袋一歪也跟着晃起来。它冲着我发出软软但是坚定的叫声，像在告诉我：“有我在。”

我终于也是慢慢但是认真地握住了艾叶伸过来的手。

窗外是越发绚丽盛放的烟花。

惟独我在一阵突如其来的温暖中渐渐地失去了意识。

身边是一个人困倦的面容，和紧紧握着的我的手的宽厚的手掌。

“凌夏？”

未完待续



圈圈熊酒吧——冰海大帝 27

文/斯潘达
编/马修

前情提要：虽然冰须熊光复军团所带的粮食被烧了一半，但冰须熊们的头领萨尔加并没有因此暴怒进而对邻近驻地的胡伦克大沼泽进行屠杀，在得到了确非胡伦克大沼泽所为之后，他们以此为契机，与带着义军征战在外的麦克罗结成同盟。然而被要求一切听从麦克罗指挥、而后又被要求攻打非常难啃的岩宫城，经过一次试探性的失败后，冰须熊们的光复军团在萨尔加的带领下，竟然真的趁夜夺取了岩宫城……而熬夜目睹这一切的巨沼怪麦克罗，却发现一队从山林中出现的长毛猪正在渐渐逼近。

101 蟾蜍的轮唱

“怎么办！”面对越来越逼近的长毛猪，跟随巨沼怪麦克罗来的十几个练声蟾蜍都慌了。

“冷静！”麦克罗赶紧叫住了他们，“先看看到底怎么回事？”他看见，那些



长毛猪们虽然为数众多，但是却也不敢贸然靠近这树林，而是远远地看着巡视着——显然，之前他们发现了这里有动静，但是还不确定到底有多少。

“那我们接下来怎么办？”提问的是练声蟾蜍们的小头目柏卡特，现在练声蟾蜍们都惊惧不已。

“我们……这样吧，我们也只有赌一下了。这个方法如果成功，那就是我们命不该绝；若失败身死，也不过顺天意，没什么好难过的。”

“可是大王，我不信这些……”柏卡特还想辩解下，被麦克罗用手势压下去了：“别废话了。如果我们都能活着回扎瑜城，再说信不信的事，现在还是想着保命吧！都给我听好了，就这样……”等给一众练声蟾蜍和亲卫队的沼跃鱼们讲解完了，又特别强调：“一切看我的手势行事！柏卡特，这次你一定要给起个好头，都给指挥好，明白吗？”

“放心吧！我们还是成天在泥塘里游的小土蝌蚪时，这游戏我们就玩得精熟了。”

“是，整个沼泽一直被你们给搅得不得安生。所以这次你们要用你们最擅长的，来把那些长毛猪们吓走，明白吗？”

“明白！”练声蟾蜍们说着，便都笨拙地爬上了树。

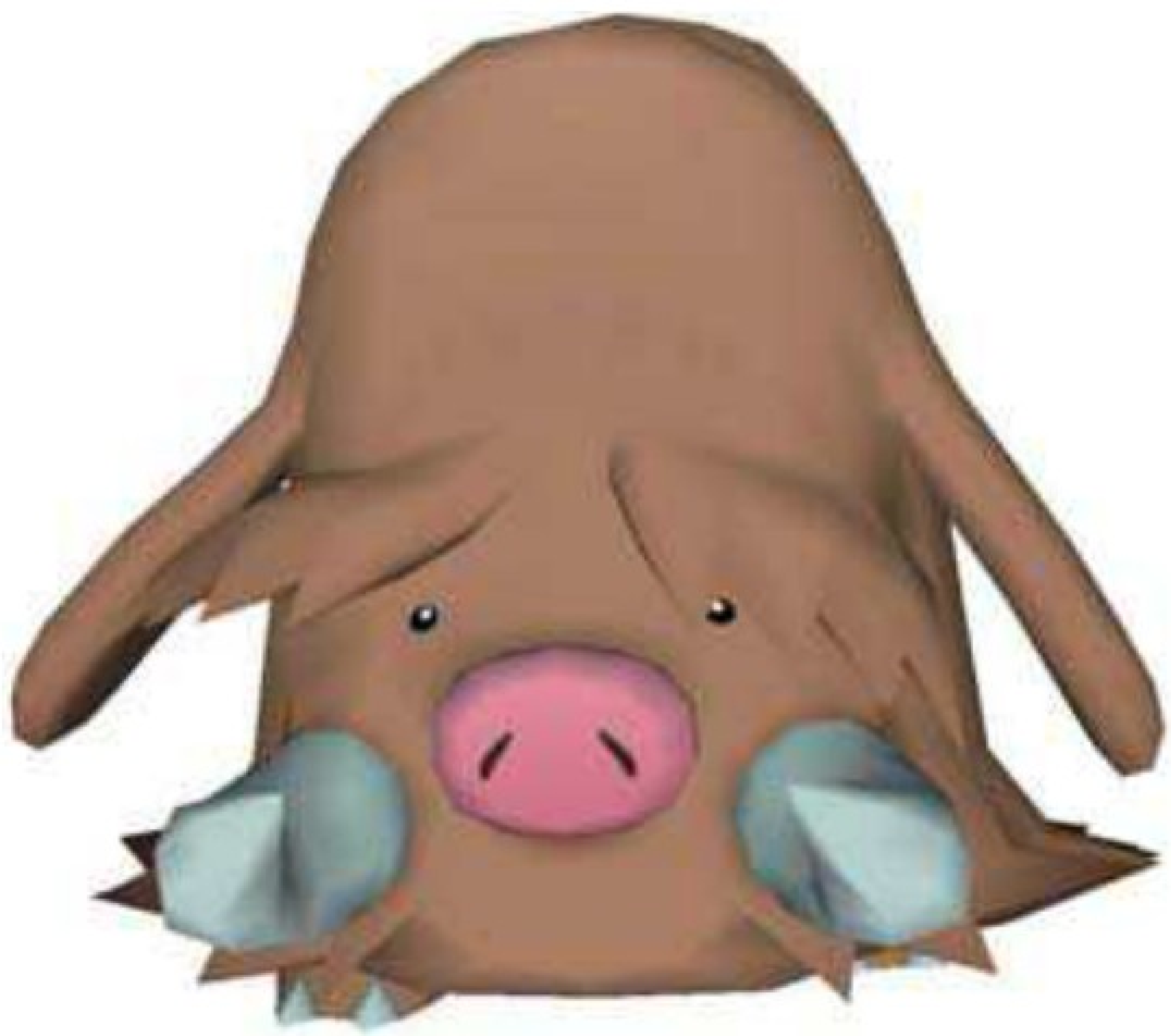
以前，柏卡特一众让麦克罗恨得牙根痒痒，那时候柏卡特他们还是音波蝌蚪，麦克罗当时是沼跃鱼，因为年少气盛所以经常玩到很晚，后来沼泽里因为附近的城需要加固而来沼泽里淘淤泥，于是原本住在沼泽西北的蟾蜍一家便搬来了，结果那家族的小孩子——十多个音波蝌蚪们到了晚上，就在麦克罗家门前的泥塘里欢快地游着、咕咕呱呱地唱着，如果仅仅是普通蟾蜍或青蛙们那么呱呱叫就算了，这些每个都长有一张滑稽的脸的蝌蚪们还都唱得有腔有调，此起彼伏——原来是其中一个叫柏卡特的音波蝌蚪的父亲因为家里房子被帝国征用而获得了一大笔补偿，所以去宿场町采买点新鲜东西改善下生活，结果被巧舌如簧的老变色龙忽悠花大价钱买个叫轮唱的技能教学机器。结果买回家后自己一学，发现基本没用，但给老婆孩子学了之后，发现大伙交替着唱也挺好玩，就当做了自家的娱乐。柏卡特则把这个技能教给了平常玩的一众小伙伴们，倒也玩得欢乐。可现在搬离了蟾蜍们的聚居区，而

这些小蝌蚪们每天晚上还这么一高一低有序无序地搞大合唱+N重唱，这就扰得四邻不安了，尤其是麦克罗，脾气暴躁，几次想去把这些小蝌蚪们抓起来暴揍一顿，但考虑都是小孩子便也没法下手，而和那些小蝌蚪的父母们交涉，虽然每次都答应管孩子，但最多管三天，然后晚上又是唱得震天响。麦克罗毕竟是整个大沼泽最能打的小霸王，在讲理无用的情况下，带一帮兄弟们以教子无方为由先把这些小蝌蚪的家长们给打一顿，然后把小蝌蚪们都打服之后，同样收为自己的小弟。这么多年过去，那些小蝌蚪们都陆续进化成了练声蟾蜍，而后在麦克罗扬旗举事后便也一同跟随，因为嗓门大所以被委以各种值勤站岗的任务。如今，则跟随麦克罗一起前来偷偷观看冰须熊们如何攻下雪崩山外围最坚固的要塞岩宫城——当然，其实也只有麦克罗全程看到了。

至于这些蛤蟆们的轮唱，麦克罗知道他们有这爱好，所以从一开始把他们打服了收为小弟之后，便没为难他们，帮他们到沼泽深处无人烟之地，在那里帮他们和父母新建了房子，这样既不会耽误大伙睡觉，也不影响他们娱乐。这件事，令原本对他颇有成见的沼泽的长老们也对其刮目相看。而这些蟾蜍们的轮唱本领，便也没荒废。

现在，他们将用他们平常用来唱着玩的轮唱，来喝退来犯之敌！

长毛猪们越来越近了，但显然他们并不知道这个并不算小的树林里到底藏匿了多少的精灵，于是索性形成包围圈，慢慢地缩拢、缩拢……而就在距离树林不到200米时，树林内突然传来一声嘹亮的蛙鸣，接着又是一声、一声……蛙声陆陆续续地增加，音量越来越大，从这边唱罢那边唱的此起彼伏到似乎有上千甚至数千只的蛙们在此齐声鼓噪，噪音传出树林，把这些长毛猪们震得头痛欲裂。止步不前一阵后，其中有三个被抽签出来的长毛猪被堵上耳朵，惴惴地靠近树林去探虚实，而就在走最前面的长毛猪即将紧近树林时，忽然一条长而粗壮的胳膊伸出树林，巨大的手掌抓起这个可怜的长毛猪的獠牙将其一把拉进树林，还没等后面的两个反应过来，被硬生生拧下的猪头已经砸向他们，与此同时林子里的蛙鸣更是叫得震天响，不光如此，他们都明显感觉到脚下的地面在震动，而且振幅越来越大。加上树林里传来越来越大、不知道多少蛙类一起共鸣，恐惧刹那间萦绕在每个长毛猪的心头，终于，在一个长毛猪大喊着“上当了快撤”之后，长毛猪们便狼奔豕突地逃进了白雪皑皑的森林。



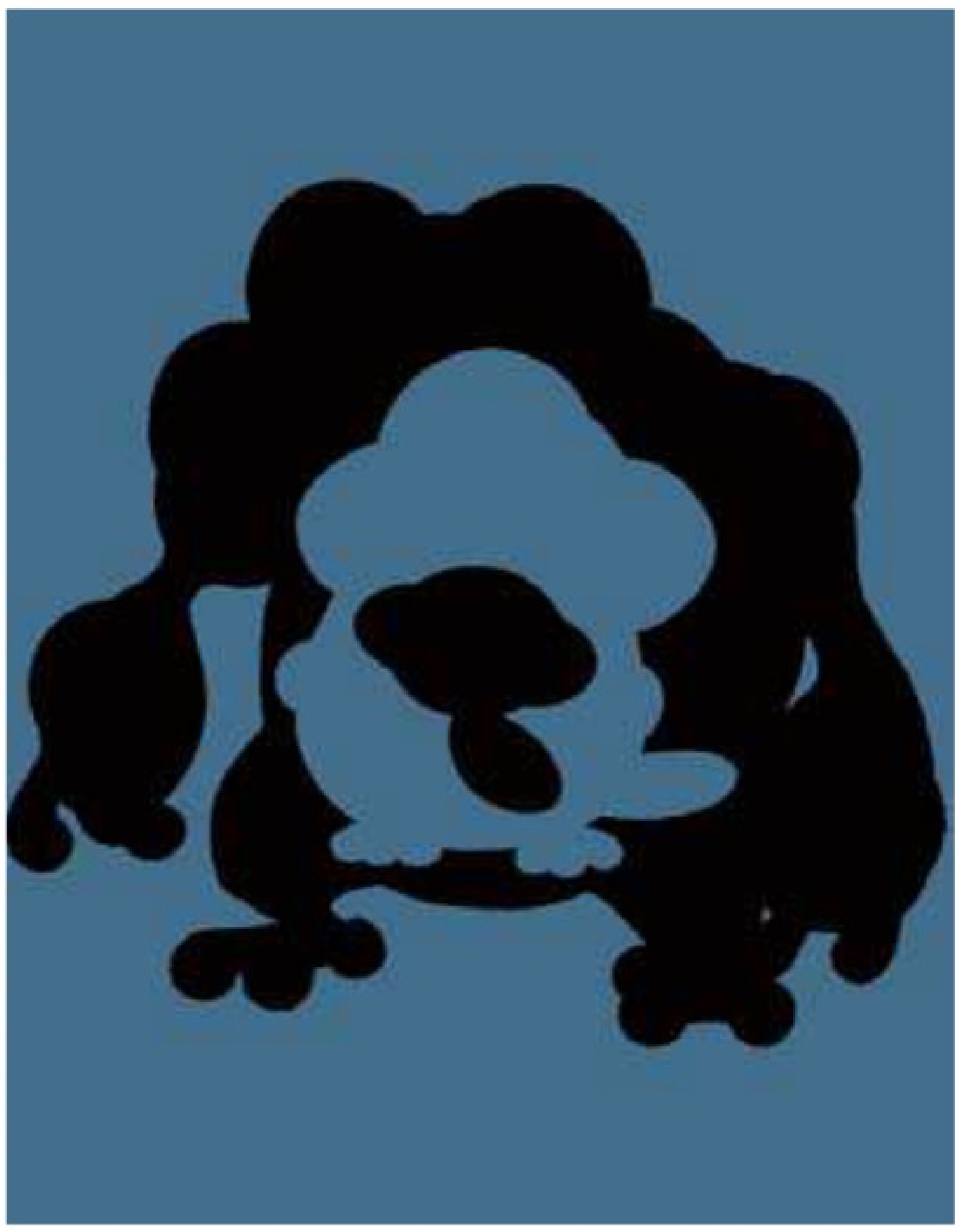
“好险！”当看到最后一个长毛猪窜入森林中后，在最高的树上统筹指挥轮唱的柏卡特第一个停止了叫声，然后从树上下来，其他同类们也陆陆续续下来，而麦克罗和亲卫队的沼跃鱼们，因为一直被这噪音包围，如今也差不多是奄奄一息。原来，麦克罗发现了这是个比较封闭的大树林，之前他便听大加德的提议带着部下躲在这里接应冰须熊们，如今虽然只带十多个，但想起这些蟾蜍们那让人头炸的轮唱，以及这个封闭得足以产生回音的树林，便想到了这一法子，而之所以让这些练声蟾蜍们上树，是因为他需要在长毛猪接近时，用MEGA进化后的巨大力气引发地震，来进一步引起那些无处栖身的长毛

猪们的恐慌。还好，在将试探性靠近的长毛猪杀掉后，其他的长毛猪们便都跑散了。

“看得出来啊，他们这长期流浪在外，心理素质也已经极差了。”虽然被吵得接近崩溃，但麦克罗还是很快缓了过来，不过MEGA进化的形态已经没了。而此时，练声蟾蜍们也都围了上来：“大王，你刚才的样子……”

“MEGA进化啦，这MEGA石还是雪崩山的对战行会的会长、老鳄鱼唐季臣送我的呢……诶？柏卡特你这……”

柏卡特自己显然也感觉到了，全身热血沸腾的感觉，久违而熟悉，终于，他全身为炫目的亮光笼罩，亮光过后，出现在大家面前的，是一个身高涨了将近一倍的强壮的高音蟾蜍，一直带大伙轮唱的在这次用声音震慑退敌的战斗中，终于完成了量变到质变的积累，完成了第二级进化！



“好小子！你也终于进化了！”麦克罗最先回过身，笑着冲着眼前巨大的高音蟾蜍的肩部打了一拳，“咱们胡伦克大沼泽年轻一辈里，终于有第二个完成全段进化了！”

而就在此时，刚刚占领了岩宫城军的萨尔加和部下们，正长出一口气，用岩宫城富足的存粮让粮食被烧以来就一直没敢放开吃的勇士们饱餐一顿，然后派出几个严格看守囚禁岩宫城全部义军的精灵后，劳累了一整夜未合眼的光复军团众精灵们就要补觉。而原本驻守坚城的岩宫蟹帕提斯倒也没什么骨气，听说萨尔加要处死自己，便赶紧求饶，向冰之大神丘雷姆发誓，带领全部族投诚光复军团，从此效忠萨尔加。而萨尔加实在是太困，就让部下把他也先收押起来，睡一觉再说。然而刚合眼，忽然听到一阵阵的蛙鸣，这蛙鸣初一听好像没几个，而随着声音越来越大，听起来似乎有上千只蛙，而且就在岩宫城下——难道刚刚占领岩宫城，就有什么势力来攻城了？他当然也想过是麦克罗前来，但麦克罗手下貌似没多少蟾蜍精灵，那这些是什么来头呢？

想到这些，萨尔加睡意全无，翻身起来，叫住正往牢房押解岩宫蟹帕提斯的手下先停下来，问帕提斯：“你听着声音，附近有什么很大规模的蛙或蟾蜍的军团么？”

“没有啊……”帕提斯也一头雾水，城外的蛙鸣声实在是太大，以至于他也陷入了深深的恐惧，“在下还以为是大统领所带军团……”

“怎么可能，走吧，一起去城上看看！”

此时，弗里基奥、冰须熊和化石龟三大族的首领也都来了，他们也都惊讶不已，赶到大统领这也想问问怎么个情况，然后便跟着萨尔加去往城上——虽然城上负责了望的弗里基奥和冰熊们都被这蛙鸣给惊得不轻，不过显然没有什么紧张感，当萨尔加问起蛙声时，一个和冰须熊给指了指城下较远处的树林——那片树林正是前几日冰须熊的光复军团攻城时麦克罗和他的沼泽军团们所潜藏的地方，而此时，他们所说的长毛猪竟然真的存在，然而为

什么去包围那片树林？而树林里听起来似乎怎么也有上千只蛙，又为什么不出树林来和长毛猪们大战？这些他都猜不透，但他能感觉到这种蛙鸣中所带有的强大的破坏力，如此之远他听着尚不舒服，不用说那些离林子不过200米的长毛猪们了。果然，没过多久，那些长毛猪们忽然溃败逃窜入树林。而蛙鸣，也终于停了下来。

“既然那些蛤蟆不鼓噪了，就不用担心了，城墙上的看守好！其他的都休息去吧！”说着，光复军团头领、冰须熊萨尔加，打着哈欠睡觉去了。

102 沼泽大王的顾虑



一大早，当习惯了每天去麦克罗那训斥并炫耀几句的懒猴王大加德打着哈欠来到麦克罗这里时，发现麦克罗竟然不在，不免有些拳打空处的失落，本想等麦克罗一会，却发现他的贴身侍卫也都不见了，这才发现是麦克罗压根就不在，而当来到扎瑜城头，才知道，昨夜值守的十几个练声蟾蜍和麦克罗以及他的贴身侍卫们，昨天半夜跟着光复军团悄悄地出城了，至今未归。而就在他埋怨麦克罗胡来时，忽然在岩宫城方向传来了震天响的蛙鸣，似乎那边有成千上万的蛙类精灵们在喊杀，没过多久，去刺探的最快腿的小水跃鱼跑了回来，上气不接下气地说，前些天军师指定潜藏的那个树林，如今正被一大队长毛猪包围，蛙鸣声便从那树林中传来，而长毛猪们似乎也不敢贸进。

“怎么？沼泽军团有这么多的蟾蜍？”大加德看看一边在城头 望的练声蟾蜍：“你们部族，这次总共有多少跟随沼泽大王起事的？”

“回军师，大概200多。”

“200多？听这声音，2000都不止吧？”

“这个应该是我们这些蟾蜍们的轮唱，是一个叫柏卡特的教给大家的，只要按照次序轮着唱，声音便越来越大，如果在封闭的地方，可以吼出千军万马的声音。”

“这么说，现在是大王带着的那十几个蛤蟆在虚张声势了？”

“正是！”

“简直是胡来嘛。去，把各个部族的头领给叫来，赶紧准备去搭救大王。”

于是，泥鳅、乌帕、电鲶鱼、水蛞蝓这四个部族的头领都来了，和麦克罗不同，他们对颐气指使的大加德非常不爽。虽然一开始也不屑地质疑“你怎么知道那树林里被围困的是我们的大王而不是那些冰须熊”，但是当大加德说明了蛙鸣的原因后，这些家伙们才慌忙地回去集合各路，而就在他们回去的路上，蛙鸣忽然停止下来，大加德大叫不好，便更加焦急地催促各部集合，然后迅速出发。

结果还没等这些慌乱的家伙们闹哄哄地出城，麦克罗已经带着几个沼跃鱼侍卫和那几个练声蟾蜍都回来了，麦克罗虽然显得疲惫但也是谈笑风生，手中更提着一颗被硬生生拧下来的长毛猪的脑袋。而尤其令他们吃惊的是，其中一个练声蟾蜍还成功进化成了高音蟾蜍——这在整个胡伦克大沼泽都是很少见的，一般来说，这

个与世无争的地方只有被指定为下一任部族长老，才会为了部族形象而苦练进化，平常的大都终其一生都二级形态甚至最初级形态，而这个平常带蛤蟆们叫着玩的练声蟾蜍，这次竟然也成为继麦克罗之后，胡伦克大沼泽第二个进化到最终形态的精灵。



“好了，不管怎么说，我们都平安回来了！”麦克罗环视一圈正打算出城营救自己的部众，“各位也看到了，柏卡特已经完成了最终进化，这说明只要我们肯努力，我们都会进化！这里，我麦克罗向大家承诺，不论是谁，你现在的身分和地位如何，只要在部族中第一个进化到最终的形态，那么你就是你们部族的头领，现有的部族头领则被撤换掉。所以，目前尚在担任部族头领的几位，更要努力，免得被下边的精灵后来居上，取代了头领的位置，那可就太没面子了！各位，都听清楚了吗？”

“听清楚了！”喊声震天，柏卡特的最终进化大大鼓励了这些沼泽里的精灵，他们曾经一直以为，只有像长老们那样一把年纪了才能最终进化，而麦克罗则是上天派来的解救沼泽众生的战神，是不能比的，没想到，连柏卡特那个家伙也进化了，这说明只要努力训练和作战，大家都可以进化成威猛强壮的最终形态——当然，也有不在乎的，比如电鲶鱼们，但是电鲶鱼的头领也和同族们训话：我们虽然不像其他种族那样能通过进化展现努力，但是，我们是胡伦特大沼泽惟一可以放电的种族，绝对不能被他们给比下去！

如此，全员情绪高涨。而那颗长毛猪头，则被挂在城门之上，以此来震慑那些钻入森林中不见踪影但随时可能发动攻击的流亡的金兰城长毛猪守军。

这个早晨，对沼泽义军的统领、巨沼怪麦克罗来说，简直是收获颇丰，他亲眼目睹了冰须熊萨尔加如何带着光复军团攻破号称固若金汤的岩宫城，而后又通过智慧和勇气成功退了长毛猪们的围攻，如今还以此来激发了全部部下，这一帆风顺甚至让他忘却了整宿没合眼的困意，反倒是那些练声蟾蜍们，因为一晚上没睡又卖力气喊，而精疲力尽地回去睡了。

不过麦克罗还是有心事，一边吃着早餐，一边盯着完全不顾自己一夜没睡仍时不时地打个哈欠的懒猴王大加德：“军师啊，按理说，我这一晚上下来，是又困又饿，现在应该坚持不住了。可你看我现在，精神头十足，知道为什么吗？”

“各种顺利咯。”大加德又打了一个大哈欠。

“还真不是。”麦克罗吃完早点后漱漱口，来到大加德的身边，此时大加德仍然习惯侧卧，懒洋洋地听麦克罗跟自己说话：“我真正睡不着的，是萨尔加。军师啊，你让萨尔加带着那一众冰熊、弗里基奥和化石龟们去啃硬骨头，结果怎么样？他们真给啃下来了！”

“唔，那不是很好么。”大加德倒不在乎。

“军师啊！你难道真不知道萨尔加为什么跟我结盟么？”麦克罗有点急了。

“当然知道。”大加德的回答不紧不慢，“一来被烧了军粮，缺粮食；二来是在粮食坚持不了几日的情况下，跟我们这个守城的根本耗不起，所以他们的选择只能有三个：要么屠杀你的老家抢了那里

的粮食，但在整个雪崩山会被视为共同之敌；要么滚回大冰河，重头再来，但是等他萨尔加再度筹措这么多粮食，那就不知道什么时候了，回雪崩山的时机很可能永远错过了；而最好的选择，就是和大王您结盟，这样吃的问题得以解决，还捎带着往前走了一大步，还和您这位反抗帝国暴政的首义之士结盟，真正的一举三得。”

“可是军师啊，现在因为您的计策，他们现在这直接往前走了两大步，走到我们前面去了！”

“嗯？大王指的是什么？”



“军师你不是打算让他们冲锋在前我们跟着捡果子么？可现在，帝国外围最坚固的坚城被他们兵不血刃地攻下了。你知道，岩宫城、也就是金兰城，是帝国外围东部的第一大军事重地，储存的粮食起码够吃10年。现在他们粮食的问题解决了，吃饱喝足兵强马壮，而萨尔加又远非帕提斯那种庸碌之辈可比，我们现在这不是等于在自己的眼前，平白树起一个强敌么？”

“大王是担心，萨尔加占据坚城而背弃盟约，反过来和我们对峙？”

“当然，我知道你的本意是减少我们的伤亡，而那座坚城也本应该是在他们打得最胶着的时候我们上去一举攻下坚城，可现在……利用他们当垫脚的意图太明显了，换谁也不会再和我们继续维持盟约了吧？更何况，他们兵力比我们多出很多，却一直忍辱听从我的调遣，可见那个大白熊的野心不小的！”

“所以，大王你才没必要担心啊。”

“嗯？”

“大王说萨尔加的野心不小，那么请问大王，他的野心，是和帕提斯做一个易守难攻、粮食储备起码够吃10年的坚城的城主，还是像祖先那样做整个雪崩山的霸主？”

“当然是后者，如果跟帕提斯那样目光短浅，我还有什么好担忧的。”

“所以你就不用担心他会计较我们的利用。萨尔加明白得很，但正因为他野心大，所以不会跟我们闹翻。大王这一整夜没合眼应该也累了，还是别想这么多了，好好睡一觉，等醒来后，精精神神地等着萨尔加来迎接大王入岩宫城！”

“真的？”

“当然真的！大王尽管去睡，一天之内萨尔加如果不派使者来迎接大王入城，大王就请剁下老朽这颗脑袋，跟城门之上的那颗猪头并排悬挂。”

“别……军师我相信你就是。”

103 大本营

当萨尔加睡醒时，已经是傍晚时分，



当打着哈欠踱到城墙上时，发现此时天色灰黄，没有一丝风，空气里没有任何极圈里冬季应有的寒意，萨尔加踱步到城墙之上，忽然心血来潮，就在城墙上搭上简易的棚子，摆上酒宴，宴请各位头领，同时也把尚收押的原岩宫城主、岩宫蟹帕提斯也带来。

“大统领，这天气是要下大雪的……”随行的随从提醒。

“我在大冰河生活了大半辈子，当然知道这是要下雪，而且是要下大雪。所以才让他们搭起棚子嘛，快些办吧，手脚慢了，难道让那些部族首领们来看你们搭棚子么？”

“呃，是！”随从接下命令，便马上安排民夫和俘虏搭棚，并安排厨房准备酒菜。

当棚子搭好后，冰熊族首领厄尔斯、弗里基奥族首领佩里和化石龟族首领阿巴戈便陆续到来，当酒菜逐渐上齐时，天上已经飘下了鹅毛大雪，所幸没有风，雪就这么在越来越暗的天色中直直地、慢慢地飘落。

“找各位前来，自然是庆祝我们回归雪崩山后，打的第一场真正意义上的大胜仗！现在开始，我们有了我们根据地，有了足够吃十年的存粮，有除了我们谁也攻不破的坚城！而这些，全仰赖诸公和各位战士们的浴血奋战！这第一杯，敬各位首领，也敬我们所有不惧死亡的光复军团的战士们！”

“我等皆跟随大统领奋战，誓死效忠大统领！”各位部族首领也赶紧回敬，之后将酒一口干掉。

将酒杯再度斟满后，萨尔加端着来到了棚子外，站在城墙上，远眺雪雾中若隐若现的白茫茫一片的森林和巍峨耸立的雪崩山，道：“这一杯，敬我们曾经在这片土地上创造文明和辉煌的祖先！当祖先们因为那些南极来的企鹅们的暴力而离开这世代生息繁衍故地之时，他们每一个都寄希望于后代有朝一日能返故土、复故国，让我们这些被流放到大冰河的后代们不再饿着肚子颠沛流离，而是和祖先一样在物产丰饶的故国过无忧无虑的丰衣足食生活。如今，我们走出了这第一步！而这一杯，就敬给世代给与我们殷切希望的先祖们！”说罢将杯子中的酒一扬，泼洒出去。

回归座位时萨尔加感慨道：“我们的先祖被迫离开故土时，这里肯定是没有这些城的，如今这里虽已面目全非，但血脉里的乡情依旧。这次回来，我也吸取了各位先祖的教训，带上同样不堪于大冰河之苦的弗里基奥，又以兴灭继绝的仁慈之心收服了原本不该在现代出现的化石龟一族，也正是我们三股力量拧在一起，才地就攻下了外围东部最难啃的要隘。这里，再敬各位的合作以及对在下的信任……”

正在这时，岩宫蟹帕提斯被带来了——尽管早上在和萨尔加的战斗中脱去了壳子，但为了给他留点尊严，还是把他之前那曾装满财宝的壳子给他重新套上。而当一个冰须熊力士用绳子绑着他将他拖来时，遭到了萨尔加的训斥：“对城主不可如此无礼！”说罢一抬手，一个冰凌飞向帕提斯，帕提斯吓得立刻紧闭双眼等死，没想到等来的，却是身子和臂肢的轻松，绑他的绳子被萨尔加用冰凌切开了。



“来，帕提斯城主，请入座，吃喝随意。关押城主一天多有冒犯，还请城主见谅。”萨尔加说着亲手把这个没有壳的大寄岩蟹给扶到专门的座位上，并倒上酒：“听说城主驱逐了施行苛政的长毛猪守军，之后占据此城时间虽然并不算长，但是对民秋毫无犯，尤其是对比原来的帝国的长官更堪称是一位仁慈的城主，这里先敬城主。”

“已城破被俘沦为阶下囚，怎么受得上大统领如此称赞。”帕提斯心里一阵冒汗，得亏这是帝国外围的东部要隘，财物和粮食都储藏丰富，否则当初他占领了这里，如果没有粮食和钱财他一定会带着跟他起事的这些精灵去抢平民的，其实相对于之前的史维恩，他也不过是少做了征劳役加固防御的事，而在他趁机夺了这座坚城之后之所以不再征劳役固城防，倒不是因为他体恤民众疾苦，而是他和他那群地痞混混阶下囚出身的手下，实在是不懂加固城防，好在他们俘虏的小猪怪懂，因此在假装安抚宴请小猪怪们套出了这座城该如何防守之后，便将小猪怪们全部杀掉，尽管如此，但也的确防住了萨尔加之前的第一次强攻以及麦克罗的多次攻城。而现在，萨尔加显然在有意抬高他，这让他非常没有底——因为现在这一幕，和他之前从小猪怪们口中套守城之策时如出一辙，因此但凡涉及到城防上，便支支吾吾尝试岔开话题。

“帕提斯城主，你这是担心，我问完了城防的事情就干掉你么？”萨尔加不再追问城防的事，而是话题一转，“说实话，这座城，只要好好研究研究，就可以知道该怎么守，更何况我和部下在第一次攻城之时，城主不是已经告诉我该如何防守了么？”

“啊……”原本就心虚的帕提斯彻底没了底，惶恐地看着萨尔加，他预感自己被戏弄一顿之后就会被处死。

“别怕，城主大人。”萨尔加的语气缓和下来，“我这次来，是来光复故土，并不是来报复、更不是来寻仇屠杀的。”

见帕提斯还是惶恐，便继续道：“你知道我们在几天前驻扎在胡伦克大沼泽外时发生了什么事情么？”

“大统领征服了胡伦克大沼泽？”



“不，我没有对大沼泽做过任何不敬之事，但是那天晚上，我带来的粮食被烧了！”

“然后大统领……”

“然后还能怎么样？又不是他们干的。”

“不对！大统领，据我所知，那大沼泽周围一带根本没有其他精灵居住，肯定是他们干的。”

“这个我查过了，真不是……”

“那……没向他们就地征粮？”

“没有。说这些是为了让你、让所有这一路挡在我前面的义军统领都知道，我们冰熊一族，这次回来是光复故土，并不是来找大家麻烦的！”

“……”

“所以你也不用害怕。你既然已经败给了我，这座岩宫城也已为我所有，我就没必要去做无意义的杀戮了。”说罢看雪雾中的雪崩山顶，“如果你和你的部下们信得过我，那么我欢迎你们加入光复军团。如若不想，那么可以就地遣散，只是不要在对我这留守的驻城军做同样的事了。”

“大统领留我们这一众的性命已经是

天大的仁慈，我将率我的部下全部归降大统领，为大统领光复故国冲锋陷阵！”得知被免死，帕提斯一下释然，继而感激。

“城主大人先别说得这么慷慨激昂。”一旁的弗里基奥族首领佩里冷冷道，“冲锋陷阵那是要送命的。城主但凡有半点不畏死之心，也不至于一直龟缩在这城中等着被灭吧。要我说，城主大人还是听取下部众的意见吧，免得让怕死的胆小鬼上阵，拿胆小鬼充数上阵结果临阵脱逃影响整个战局的事情太多了。”

“大统领以及各位首领请放心，我的这些部下们既然敢走出驱赶帝国守军的这一步，便都已将生死置之度外，我们举事之后都对丘雷姆神发过誓，若有战事，只冲锋，不后退……”

“那首先你们也得出战啊。”佩里的语气依旧不屑，“对着丘雷姆大神发完冲锋陷阵的誓，然后继续关着城门过舒服日子，也不错嘛，既没对神灵食言，也让大伙保命，你才是真正的仁义之主啊。”

“那个……”帕提斯本来就红的脸，现在涨得更红了，“其实，不是他们没有勇气，而是我这个带头起事的，实在不懂得如何带兵打仗……大统领如果嫌我胆小，我愿意远走他乡，绝不给大统领添堵；然而请大统领收留我的这些部下们，他们各个都是年轻气盛的混混和逃犯，放出去只能为害大众，但打起仗来各个都不是不要命的勇士，还请大统领收留，若命大日后也跟大统领借个光能吃上皇粮也算有个好归宿，即便战死沙场也算是马革裹尸……”

“你有一半的自知之明。”萨尔加终于说话了，“你不会带兵打仗，这个没错，但是你也的确是胆小——谁天生就会打仗呢？”

“可如若能跟从大统领这样智勇双全的主帅，在下死而无憾。”

“好！既然你这么说了，那就把城内其他部族的首领也都带来吧！”随着萨尔



加发话，没多久，岩宫城内其他三族：电蛛、叶蚕和蜈蚣的部族首领——其实是之前跟着帕提斯闹事的三个种族中选出来的最好斗的，原来族中德高望重的长老们则没了说话的份。在问到是否愿意跟随萨尔加一起去攻占雪崩山顶的帝国中心时，电狼蛛格拉图和大角蜈蚣苏可利都不在乎，摩拳擦掌地期待起来；惟独叶娘蚕利瓦面露难色。一旁的佩里看着轻视地一笑：“还以为城主这些部下对丘雷姆神发过誓，就都是不惧生死的勇士，而你这个家伙——好歹是一族的首领，长得一副娘炮样就算了，胆子也这么小。该不是只能欺负老实精灵的地痞流氓吧。”

“……”利瓦的脸涨得通红，但此时的身分是阶下囚，又不便发作，只好任由佩里嘲讽。

“大统领，这位首领，请允许我这个阶下囚为这些同为阶下囚的部下辩解几句，好吗？”原本低三下四的帕提斯有些听不下去了，竟然站出来给那些更低三下四的部下说话。

“哦？你倒是很有勇气嘛。”萨尔加一愣，“你说吧。”

“大统领，他们叶蚕一族，有虫和草的双重属性；而大统领后面这一路征伐，面对的又都是冰系精灵，这对于他们来说是大不利。说句严重点的，他们在这雪崩山，如果不在我们这虫系精灵聚居的地方，在其他地方只被那些冰系精灵们欺负，也都欺负死了。所以真的请不要责怪他们。”

“原来是这样……有道理！”萨尔加点点头，“不过，你们城主和另外两位都加入我的光复军团了，你就甘心就地解散么？”

“大统领如果信得过，我们叶蚕一族，愿为大统领继续坚守岩宫城。大统领尽管安心前进！”

“守城？才认识这么一会，我怎么能相信你？”

“不论是我，还是城主，还是其他头领，我们都是苦于没有懂得打仗的，所以才一直龟在这其中。”利瓦看看萨尔加，又看看帕提斯，继续道，“如今我们已经扯起反旗跟帝国做对了，除了将帝国消灭没有任何能安心活下去的办法。大统领如果能把帝国推翻，那么我们那这些跟着起来造反的便也有了生的可能，所以就冲这点，在下也会全力效忠大统领。”

“嗯，说得倒也是有道理。不过……”萨尔加这次问帕提斯，“如果这位叶娘蚕首领说的是真的话，那么为什么上次我们攻城你们去选择了死守？不光是我这，麦克罗算是你们雪崩山的首义之士，他灭亡帝国的决心只在你们之上，你们为什么也都是一次次地抵抗，而不是开城迎接？”



“就是。”佩里接过了话，“你们这不过是成为阶下囚之后说给自己一些贴金的好听话而已，我们如果能信，那才是真的傻了。”

“这位首领误会了。”帕提斯尽量让自己语气平静，“帝国的都城远在雪崩山顶，可不是光想就能打下来的，如果连这外围的坚城都啃不下来，又该怎么面对在山顶防守都城的猛犸大军？”

一提猛犸大军，萨尔加忽然觉得心头一紧，但并没有表露出来，对这个回答满意地点点头后，对自己的原有部下宣布：以后，这岩宫城投诚的4个部族，大家便也都是兄弟了，还请互敬互重，拧成一股力，以图早日光复故国。接着也以自己麾下首领之礼，将岩宫蟹帕提斯、叶娘蚕利瓦、电狼蛛格拉图和大角蜈蚣苏可利全部邀请入座，边吃喝边商议接下来的计划。吃喝完毕，便对随从之一雪熊宝宝辛吉尔道：“接下来，你就跑趟腿，去告麦克罗盟主，让他动身来岩宫城。”为了让这些主动跟随参加光复故国之战的雪熊宝宝们尽快成长，便把它们编为少年近卫团，作为自己的亲卫队的分队之一，而勇敢机智的辛吉尔，便被任命为这支非常年轻的亲卫团的团长。

“大统领，我们不必还尊那个巨沼怪为盟主吧？”首先提出抗议的是冰须熊族的首领厄尔斯，“他不过是在帝国境内首个举起义旗，和我们没什么关系。而就算结盟了，你看看麦克罗，以及那个不可一世的懒猴王军师，根本就拿我们当傻瓜，这么坚固的岩宫城，让我们来打，他们坐享其成，这不是太便宜他们了吗？”

“厄尔斯首领说得对！”刚刚加入的岩宫蟹帕提斯也附和，在刚才商定的以后的作战计划中，帕提斯和他的岩蟹同族因为掌握了爆发性极强的破壳战术、又掌握克制冰系的岩石系技能，而被委以前锋重任。帕提斯说：“那个巨沼怪和他的那一支来自沼泽的所谓沼泽军团，除了第一个站出来反抗帝国，没什么真本事。他们来攻城那几次，不用说跟今早大统领这神兵天降的打法比，就是比起大统领第一次来强攻，他们也是没有任何的章法可言，完全是一帮泥腿子。”

“没错，总共就两个势力结盟，我们却要忍辱让他当盟主，还不是我们被烧了粮食又居无定所。如今呢？”弗里基奥族族长佩里说着看看大伙，“现在，我们有了足够的粮食，更有进可攻退可守的坚城要地，还用他来当盟主？如果他们要来，那就跟我们一起，尊大统领为我们惟一的司令官才行！”

而这话说完，其他新旧首领们便也七嘴八舌起来，而意见非常一致：麦克罗和大加德对结盟本身就没有诚意，所以也不必继续和他们续盟。除非奉萨尔加为统帅，否则只要派叶蚕这一族拒城坚守，就足以把那些沼泽里打出来的泥腿子给挡住！

“各位，各位！”萨尔加一边说一边用手势让大家先静下来，“各位也都知道，此次征伐雪崩山的帝国中心前途艰远，那么一支可以结盟的生力军，我们为什么不合成一股而反要与之为敌呢？这是其一；其二，我们难得有这么一个落脚之地做大本营，如果与麦克罗为敌，那么我们的大本营便随时遭受麦克罗他们的攻击，然而我们与麦克罗结盟，那么麦克罗现在驻扎的扎瑜城，和他的老家胡伦特大沼泽，便都将是我们这座城的前沿缓冲。虽然我们路过乐园行会和宿场町时，发现那里已经没有了精灵，但我始终觉得，帝国的王子布林拉普就带着行会众和镇子居民们藏在行会或宿场町的某个我们完全想不到的地方，在我们出发后，他们就一直在背后盯着我们，随时给我们制造麻烦甚至偷袭。”说着看了看胡伦克大沼泽的方向，“我要是没猜错的话，真正放火烧了我们粮食的，应该就是布林拉普他们！”

104 大统领的邀请

而扎瑜城的麦克罗那面，尽管昨天一夜没睡，但现在根本睡不着，好不容易睡下去，又都梦到萨尔加带着勇壮的冰须熊们从岩宫城上杀了下来，他和他这些来自沼泽的部下们甚至没有任何反抗就被消灭——这让他惊出了一身冷汗，当初即便他冒冒失失地带着大众扬旗造反，也从来没说梦到被帝国的猛犸猪们给打败屠杀过，所以这一天过得非常难熬，到临近傍晚才终于沉沉地睡了过去，本来打算索性一觉睡到次日天明，却再度被侍卫叫醒，说岩宫城上来了萨尔加派遣的雪熊宝宝使者。

“萨尔加的使者？”麦克罗翻身而



起，“赶快请进来！”

此时的麦克罗非常急于知道萨尔加到底是什么态度，如果萨尔加一旦与他为敌，那么他在扎瑜城的安逸日子便到头了，毕竟萨尔加的野心大，麦克罗是无论如何攻不下这座坚城的——即便是目睹了萨尔加的整个攻城的准备，但那种一夜之间搭出攀城雪坡、又能踏着非常陡滑的冰雪面如履平地的，也只有冰须熊一族们才行。攻不下，但是随时可能会被突袭，那该如何应对……正想着，辛吉尔进来了，拖着鼻涕毕恭毕敬地鞠躬行礼：“参见盟主。”

“不必拘礼，坐下说……”现在麦克罗也已经没了架子，而且对侍卫说，“给这位少年倒杯水。”

“谢谢盟主。”辛吉尔也不客气，一屁股坐下，接过水杯又咕咚咕咚一口喝干，这才说：“今天凌晨，我们大统领已经率领光复军团占领了岩宫城。”

“好！好好！这个我的部下们也都告诉我了。我这也高兴得一天没睡着。”

“啊？盟主……为什么白天睡觉？”

“还不是为你们昨天夜里出征而没睡好？”现在麦克罗发现，自己因为睡眠不足，思维逻辑性已经大大下降了。

“呃……昨天我们出征，可是悄悄出城的。”辛吉尔也察觉到事情有些不对，而眼前的所谓盟主又明显心虚，索性也直接揪着问下去。

“那么大的一支队伍，悄悄出城？你们是在开玩笑么？”正在麦克罗尴尬时，外面响起了洪亮的声音，原来是大加德得到萨尔加派使者来了后，匆匆赶来，还好，这个因为睡眠不足而脑子迟钝的巨沼怪还没有把事情彻底说砸，便索性进来给解了围。见辛吉尔无言以对，大加德更是提高了音量，站得笔直高高在上俯视着辛吉尔：“你，不过是一个传话的使者，竟敢跟盟主用这种语气说话，难道你们今天凌晨攻城，被我们从后面袭击了么？”

“没有没有，一帆风顺……”这下轮到辛吉尔被动了。

“好！那把你对盟主不敬的事情先放一放。”大加德说着扛着脑袋以最喜欢的侧卧姿势躺下，语气缓和下来但依然是问责，“凌晨便攻下了岩宫城，为何现在才来向盟主禀报！”

“回军师，我们昨夜为工程做准备，整夜未睡，故而在攻下城后，都先休息补上昨晚的觉。”

“算是个理由。”大加德点了点硕大的脑袋，“那么这攻城战中，你们伤亡多少？敌军又伤亡多少？被俘多少？”

“我们是悄悄潜入城中后控制了全部的岩宫城军士，对方全部被俘，双方无一伤亡。”

“哦？”大加德眯起了眼睛，“那么，现在你们又处决了多少个领头的呢？”



“没有一个处死。”

“他们据守坚城，伤害你我无数弟兄，为什么不处死？”

“我们大统领说，守城都是尽守土之责，天经地义，所以他们没有罪。”

“还真是仁慈呢……那，你们大统领，就不怕他们有朝一日像对史维恩他们那样，在你们出城后再度把城占领？”

“不会的，他们已经全部对丘雷姆神起誓效忠大统领，跟随大统领一起讨伐企鹅们的老窝雪峰顶城。”辛吉尔现在也镇定下来了，他也感觉到开始时对麦克罗的

确有些无礼，但现在对大加德，他毫无退让。

“跟随你们冲锋陷阵？”大加德和麦克罗几乎是异口同声地说出来，这下大加德明显也没那么镇定了，“那，快说说，你们大统领派你来此的目的吧。”

“回盟主、军师，大统领派我来，是想邀请二位入驻岩宫城，共同商讨接下来推翻帝国的大计。”

“真的么？”

“是真的。”

“那么……你们大统领，有没有说，让我们最多可以带多少个随从过去？”

“大统领说，如果盟主不嫌弃，还请直接把沼泽军团拉到岩宫城，一来那里是原帝国外围东部守军的大本营，有大片现成的营地可住；二来也更加方便直接进行下一步的军事行动。”

“啊？”麦克罗一下没反应过来。

“好！那就按大统领说得办！”大加德一口应承下来，在麦克罗还没反应过来时，便直接下起了命令，让各部做好准备，明早集结进岩宫城，等安排完了，便对辛吉尔道：“我的安排你应该也看到了。明天还请大统领旅行诺言，大开城门让沼泽军团进城。”

“是，我这就带话回去给大统领！那么在下，先告辞了。”辛吉尔一边说着一边起身。

“军师，我们这把整个部队开进去，会不会太无礼了？”麦克罗看着走出去的辛吉尔的背影，忧心忡忡地问大加德，现在他已经完全没有了主意。

“是那个大白熊邀请的，又不是我们带去的，怎么能说是无礼呢？”大加德看着岩宫城的方向，若有所思地眯起了眼，继而对麦克罗说道：“大王一天一夜没睡，明天还要起大早进岩宫城，大王还是早些休息吧。”

“好吧。”

第二天一大早，沼泽军团各部便集结完毕，刚要开拔，麦克罗忽然想起了什么，便立刻找来进化成高音蟾蜍的部下柏卡特，嘱咐道：“我和军师这就带上全部军队进驻岩宫城，但是留守你在这里驻守扎瑜城——记住，这是我们的根据地，除了坚守，更要好好经营，明白吗？”



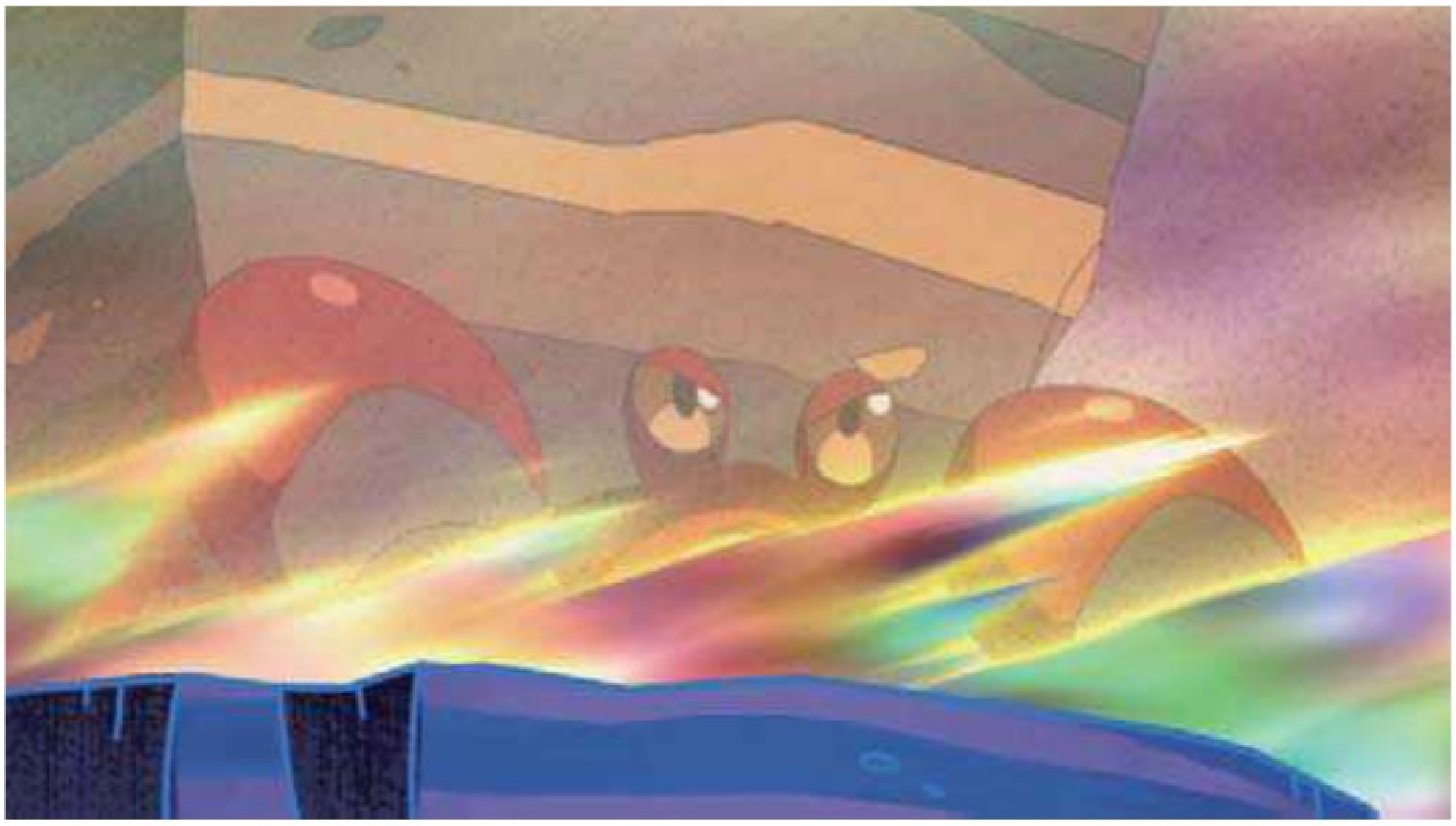
“明白！”刚刚完成最终进化的柏卡特内心激昂澎湃地接下了这个重任，他不知道以后会怎样，但起码等大部队开拔后，他便是这座城的城主了。而在给柏卡特交代完后，整个沼泽军团，便浩浩荡荡地奔赴岩宫城。

到了岩宫城，果然吊桥放下、城门大开。但是先头的乌帕部队刚要进城门，忽然城门上噼里啪啦地落下一堆岩石，把乌帕们吓了一跳，便止步不前。得知先行部队遭到了阻拦，麦克罗和大加德赶紧赶到队伍前面，才发现，原来是之前岩宫城的城主、岩宫蟹帕提斯，带着好几个寄岩蟹部下在城门上方使用岩崩。

“败军之将，竟然敢在这里撒野！”大加德指着帕提斯训斥起来。

“我们败给的是萨尔加大统领，又不是两位，若论败，这位沼泽大王都败给我好几次了吧。”帕提斯带着嘲讽回复。

“口出狂言！”大加德提高音量对着帕提斯吼了起来，“我们大王和大统领乃是盟友，而且我们大王是盟主！如果你再敢胡言乱语，我们大王只要一句话就能让



你的脑袋挂在城门上……”

“别这么跟他斗气。”麦克罗止住了大加德的叫嚣，然后对城上喊，“帕提斯城主，你现在既然已经是大统领的部下，我们便是自家兄弟，而我和我身后的这支部队，都是大统领邀请来的。你又何必自作主张，去违背大统领的命令而把我们拦在城外呢？如果城主执意要这么跟我们找别扭，那么我们断不会和自家兄弟动手，只是恐怕大统领等得急了，还要亲自出城来迎接，那我反倒是有些过意不去呢……”

“城主请不要误会！”正在这时，远远地传来了喊声，循着喊声一看，见一众冰须熊中簇拥着一个更加高大健壮的冰须熊，这个正是光复军团的统帅萨尔加。而看到萨尔加到来，帕提斯便也不再为难麦克罗，而是带着随从下了城墙，跟着萨尔加出了城。

“大王啊，你这可终于来了，别见怪，我忘了叮嘱他，现在帕提斯将军现在依旧是城主，所以才会冒昧将大王拦在城外。”说罢拉着麦克罗，便向城内走去，“而接下来我们出征，这里便由不擅长与冰系作战的叶蚕一族镇守……”

“你安排的？”一旁的大加德提高了嗓门，语气中带有强烈的责怪。

“对！是我们大统领安排的！”说话的是冰熊族首领、冰须熊厄尔斯，语气强硬而凶横，潜藏的意思就是：就安排了，怎么着吧！

麦克罗则笑了：“大统领带领光复军团，还不记旧恨留了这全城军民的性命，做得好啊！大统领如此长于经营，就该由大统领安排。”

某些时候他比大加德要敏锐得多，这一路进入城中，他的部队便被分成了长长的数个队伍穿行于街道之中，如果萨尔加有所准备，一旦翻脸，那么自己这些从沼泽带出来的袍泽弟兄们，便很可能被街两边房屋中突然杀出的伏兵给瞬间消灭掉，现在他也知道，为什么萨尔加更欢迎他把大部队带到这里来了：光复军团本来就势力大，如今又有原岩宫城的全部义军加入，那么现在双方的比例已经远不止一倍了，而且这里的街道也让他的部队非常被动，看样子今天是凶多吉少了。

而在萨尔加的提议下，他们首先来到军队驻地——这里是原来帝国外围东部守军的驻军地，所以有着大片现成的军营和粮食储备，而在带着自己的军队去萨尔加给安排好的指定营地、路过其他营地时，发现来来往往的精灵战士们各个步履稳健、精神头十足，有的在匆匆赶路或跑步前行，有的则或分组或对着目标练习技能，有的则在指挥官的指挥下演练着战斗的阵法，还有的大喝着或摔角或举重物锻炼体魄，相比之下，自己带着的这支队伍，涣散而松松垮垮，真的就如沼泽泥塘里打滚玩够的熊孩子。而这一幕，也是这支之前饭都吃不饱的大冰河光复军团驻扎

在他的扎瑜城时从来没有展露过的。

安排好了自己军队的住处，便也意味着他带来的这全部军队都不再跟着他了，现在他身边的，也只有几个部族首领和十多个的亲卫队。

接风宴席安排在城主府邸，这里原来是东外围帝国守军统帅、猛犸猪霍尔的住处，霍尔被征调随军出征针叶山战死后，后继的统帅史维恩自然不会打老长官的遗产的主意，然而在史维恩带守军出城后这里被帕提斯占领，霍尔留守在家的小儿子——一只小猪怪便也和其他留守的小猪怪一起被处死，然后这幢宅邸便被帕提斯霸占。当昨天决定加入到萨尔加的光复军团时，他便顺手把这原本就不属于自己的宅子拿出来送给了萨尔加。而萨尔加也没有独占，而是把这里当做了总指挥部。

而麦克罗到了这里先是一阵吃喝和闲话后，在说到昨天凌晨的攻城战时，便由厄尔斯先提出了正事：“大王没能参加此次攻城，非常可惜呢。”

“就是。”接话的是城主帕提斯，“虽然我败给了大统领，但是我败得心服口服。而大统领更仁慈地饶了我们的命，便是再造父母了，我和我的弟兄们的命全都是大统领给的，我们以后自然要只效忠于大统领。”

“对，有大统领的仁慈我们才能活到现在，所以无论何时，只要大统领下命令，我们万死不辞！”说话的同样是昨天被俘后又编入光复军团的电蛛族首领、电狼蛛格拉图。



“大王请别见怪。”萨尔加陪着笑，但说的内容则接着格拉图，“但我手下说得也不是没道理。你看看，这么一场兵不血刃的战斗荣誉，本来该你我共同拥有，可现在却变成了我自己独享，而这些只信任强者的义军们便也加入了我这里，而不是成为联盟的……总之，我这越想越替大王惋惜呢。”

见麦克罗和大加德都不回答，萨尔加便继续说：“所以大王，我斗胆提个建议，以后有什么事还是大家商量着来吧，免得像昨天的那种惋惜再次出现——当然，还是继续奉大王为盟主。”

“什么大王盟主，我看你不如和我们一样，尊大统领为统帅，跟着大统领一起推翻帝国！”说话的是帕提斯，“给大统领做部下，这也是份光荣！”

“别这么说。”萨尔加更正，“麦克罗大王乃是整个帝国反抗暴政之首义，只可结盟，难道和首义之师结盟共同推翻残暴之帝国，不是我们的荣耀么？”

这下麦克罗和大加德都说不出话了，他们这左一句有一句，这明显是商量好在唱戏，目的则是告诫他：继续结盟可以，但是别想让萨尔加和光复军团再听从麦克罗的调遣。同意了，即为答应放弃盟主身分，麦克罗和大加德当然都不愿意，然而这种场合能不同意吗？就在他们两个的脑子里高速运转这个话题时，一个跑得上气不接下气的音波蝌蚪被带了上来，他大喘着气但分明地说：“禀大王、大统领、军师，扎瑜城，正在遭受流亡的长毛猪军团的攻城，随时有城破之险，还请大王速速带兵前去增援。”

“什么？长毛猪军团来攻扎瑜城？”闻听此消息的麦克罗再也坐不住了，一同站了起来……

未完待续

光盘导视

一、《口袋妖怪超不可思议的迷宫》剧场版CM



二、手机版《口袋抓取方块》预告片



三、《口袋铁拳》相关预告片

1.开场动画/2.喷火龙参战/3.玛狃拉参战



菜单音乐：29号路（口袋妖怪 心金·灵银）

在线观看：http://t.cn/RLquhWS

密码：Kid58f6

四、宠物小精灵AG



53.圆尾猫和猫之手！圆顶驼的牧场！

54.岩浆团再次vs水之团！

烟囱山上的对决！

55.新人道馆训练家明日奈！

满地坑洞的比赛场地！

五、2015剧场版OVA

出来吧小魔神 胡巴



六、华盛顿音乐会（卡洛斯）



《口袋玩家》的网购及邮购

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，购买满28元快递包邮！

官网书刊频道	淘宝动漫游书店	UCG口袋微店
b.ucg.cn	acgbook.com	vd.ucg.cn

全年/半年/季度订阅 通过输入以上网址或扫描二维码进入官网在线购书频道，还可以选择全年、半年辑季度订阅（位置如图）。



邮购 **地址**：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020
邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931−4867606，
Email：pgking@263.net。

创刊合作论坛：**口袋妖怪525**



合作字幕组：

神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：

C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

POKéMON

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元